PC GAMES

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1994

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ σελ. 32

ELITE II-PRIVATEER-PROTOSTAR



SPECIAL REVIEW



ADVENTURE

- GOBLINS III σελ. 24

ROLE PLAYING GAME

- CLOUDS OF XEEN σελ. 20

STRATEGY

- SUBWARS σελ. 16

Η ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

- GAMBIT ΕΝΑΝΤΙΟΝ CHESSMASTER σελ. 28





Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή

ΤΩΡΑ ΦΘΗΝΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΜΗΝΑ

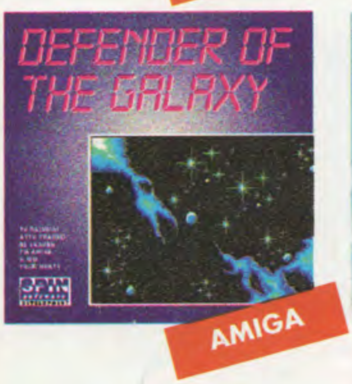
Από 1/1/94 - 1/2/94 η SPIN SOFTWARE σας προσφέρει τα παιχνίδια της μέσω του PC MASTER σε τιμές έκπληξη

















PC ΣΥΛΛΟΓΗ ~~28.400~~ δρχ. 19.900 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ ~~24.000~~ δρχ. 18.900 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας μέχρι και την 1/2/94, στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....**ΤΚ**..............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..**ΗΛΙΚΙΑ**..

ΥΠΟΓΡΑΦΗ..**ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**..

❑ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 19.900 δρχ.** ❑ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 18.900 δρχ.** Σύνολο..........................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

EDITORIAL



Γειά σου Larry αθάνατε! Μη μου πείτε, ε; Οχι, δηλαδή, τι καλύτερο θα μπορούσατε να περιμένατε από το περιοδικό για Πρωτοχρονιάτικο δώρο; Το Leisure Suit Larry 6 είναι γεγονός και μάλιστα αδιαμφισβήτητο. Αρκεί να ρίξετε μια ματιά στο Special Review του περιοδικού. (Οσοι πάσχετε από καρδιά, γυρίστε στις αντίστοιχες σελίδες σιγά - σιγά. Οχι δηλαδή τίποτ' άλλο, αλλά να αποφύγετε το ΣΟΚ!!!)

Larry λοιπόν και πάλι. Μετά από το "καυτό" 6, είμαι περίεργος να δώ τι θα σκαρφιστούν στο 7. Πολύ περίεργος... Μήν κολλάμε όμως, μήν κολλάμε. Υπάρχουν ουκ ολίγα ενδιαφέροντα στο τεύχος αυτό. Κατ' αρχήν, ο φίλος μας ο Αντρέας, μανιώδης φίλος του σκακιού (και Ομοσπονδιακός μαίτρ βεβαίως - βεβαίως), παρουσιάζει εξαιρετικά μια ενδιαφέρουσα αναμέτρηση του νέου σκακιστικού προγράμματος Kasparov's Gambit (ναι, ναι του γνωστού Kasparov) και του ChessMaster 3.000, του ισχυρότερου - μέχρι τώρα - σκακιστικού προγράμματος για το περιβάλλον των Windows. Η αναμέτρηση είναι συναρπαστική!

Αν νομίζετε ότι η αναμέτρηση αυτή είναι το μοναδικό συγκριτικό του τεύχους, γελιέστε. Η επόμενη αναμέτρηση γίνεται στο διάστημα, από τα κοινώς λεγόμενα Elite-clones. Το Frontier (Elite II), το Protostar και το Privateer μετρούν την αντοχή τους, τα γραφικά τους, το σενάριό τους και τον ήχο τους, σε ένα πολύ ενδιαφέρον κοινό άρθρο. Αν σας γοητεύουν τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, τότε αυτό το συγκριτικό δεν πρέπει να το χάσετε!

Μα και βέβαια δεν σταματάμε εδώ! Εχουμε το πολύ καλό και μεγάααλο Clouds of Xeen για τους οπαδούς των RPGs, το Goblins 3 για τους Adventure-άδες, το SubWars για τους Strategy - Maniacs, πολλά - πολλά hints & tips για τους απελπισμένους και δύο τεράστιους χάρτες για τους λαβυρίνθους του Return of the Phantom και των βάλτων του Zork.

Αν ξεκολλήσετε από τα monitors με τα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή την εποχή, εμένα να μου γράψετε... Χρόνια πολλά και πάλι!

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Κωνσταντίνος Παπαζαχαρόπουλος, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, Σίλια Ράντου , **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Γιάννης Λούλης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γεώργιος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Ματίνα Γιαννοπούλου-Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Θοδωρής Ραπτόπουλος
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Μάζης ΕΠΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Αφοί Κουκιά

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1994



σελ. 10

Larry 6
Η επιστροφή του θρυλικού ερωτοκτυπημένου Larry Laffer σε ένα σενάριο άνευ προηγουμένου!



σελ. 28

Μάχη Γιγάντων
Μια αντιπαράθεση των ισχυρότερων αντιπάλων στο σκάκι, του Kasparov's Gambit και του ChessMaster 3000.

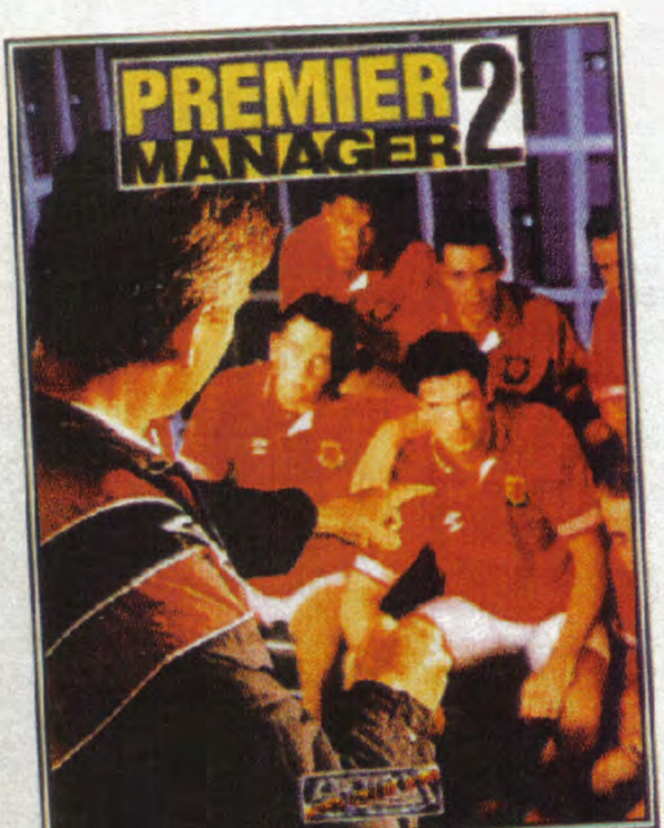


σελ. 32

Εξερεύνηση του Διαστήματος
Μια συγκριτική παρουσίαση των κυριοτέρων Elite- clones, των Elite II, Privateer και Protostar.

PREMIER MANAGER 2

Για τους φίλους του ποδοσφαίρου σύντομα θα κυκλοφορήσει ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι ποδοσφαιρικής στρατηγικής. Πρόκειται για το Premier Manager 2 της Gremlin Graphics. Εσείς, όπως είναι φυσικό, είστε ο manager της ομάδας σας και έχετε τον πλήρη οικονομικό και τεχνικό έλεγχο της ομάδας. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 16 διαφορετικά συστήματα ανάπτυξης με 8 διαφορετικά στιλ και 12 διαφορετικές τακτικές, κάτι το οποίο σας παρέχει απεριόριστες δυνατότητες στησίματος της ομάδας. Εκτός από μεταγραφές, μπορείτε να διαπραγματευτείτε συμβόλαια, να δώσετε επιπλέον πριμ και, γενικά, να διαχειριστείτε τα συμβόλαια των παικτών. Μπορείτε να πάρετε πολλαπλά δάνεια από την τράπεζα με κλιμακούμενο επιτόκιο και να ορίσετε τις τιμές των εισιτηρίων. Επίσης, περιλαμβάνει 5 κατηγορίες με μέχρι 26 παίκτες η κάθε ομάδα, καθώς και δυνατότητα για μέχρι 4 ξένους. Τέλος, υπάρχουν δυνατότητες για οργάνωση club οπαδών, διαμόρφωση ιδιόμορφων χαρακτήρων διαιτητών και πολλών εξωτερικών παραγόντων επηρεασμού ενός αγώνα. Για πρώτη όμως φορά σε τέτοιο παιχνίδι, μπορείτε να αλλάξετε σύλλογο, καθώς το παιχνίδι περιστρέφεται κυρίως γύρω από εσάς και όχι τόσο γύρω από την ομάδα. Δυστυχώς, όμως, δεν περιλαμβάνει καθόλου φάσεις από τον αγώνα, κάτι το οποίο θα διαθέτει η νέα έκδοση του Sensible soccer. Αναμένεται κατά την άνοιξη και θα διαθέτει και manager τμήμα, όπως περίπου το Player Manager, αλλά με τον εντυπωσιακό αριθμό των 1.500 ομάδων.





Η MINDSCAPE ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΣΤΟ ΠΡΟΣΚΗΝΙΟ

Η Mindscape είναι μία εταιρία, η οποία είχε αρκετό καιρό να παρουσιάσει κάποιο νέο παιχνίδι. Στις αρχές όμως του 1994 θα κυκλοφορήσει το EVASIVE ACTION, παρ' ότι δεν σχετίζεται με αεροπλάνα και η ίδια η εταιρία δεν θέλει να το αποκαλεί flight simulation.

Μοιάζει αρκετά με το Dogfight της Microprose, καθώς ασχολείστε με την τέχνη της αερομαχίας. Στην πραγματικότητα, είναι ένα beat'em up - αν μπορεί να χαρακτηριστεί έτσι - το οποίο διεξάγεται με αεροπλάνα. Θα μπορείτε να στέλνετε μηνύματα χλευασμού στο φίλο σας, κάτι το οποίο επιτρέπει το παιχνίδι. Θα υπάρχουν τέσσερα βασικά σενάρια, τα οποία αντιστοιχούν στους τέσσερις παγκόσμιους.

Καθώς όμως - ευτυχώς - ο τρίτος και ο τέταρτος δεν έχουν ακόμα γίνει, οι κατασκευαστές έχουν τοποθετήσει υποθετικά στον τρίτο αεροπλάνα σύγχρονα και στον τέταρτο διαστημικά σκάφη!!

Τέλος, εάν δεν διαθέτετε modem για να συνδεθείτε με κάποιο φίλο σας, θα υπάρχει και two-players option, όπου θα χωρίζεται η οθόνη στη μέση και θα αερομαχείτε στον ίδιο υπολογιστή. Είναι μία ωραία πρόταση για όσους απεχθάνονται τα "βαριά" flight simulations.

THEME PARK

Η Bullfrog είναι μια νέα σχετικά εταιρία στο χώρο των PC games. Η πιο πρόσφατη μεγάλη της επιτυχία ήταν το Syndicate. Τώρα επανέρχεται ένα πρωτότυπο και πάλι παιχνίδι.

Το Theme Park είναι ένα Sim City παιχνίδι, μόνο που τώρα φτιάχνετε ένα πάρκο αντί για μία πόλη. Δημιουργός του είναι ο Peter Molyneux, ο οποίος έχει φτιάξει τα Populous 1 και 2.

Το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό, καθώς φτιάχνετε ένα πάρκο για τη διασκέδαση των παιδιών αλλά συγχρόνως αυξάνετε και τα οικονομικά σας.

Τα γραφικά είναι πολύ πρωτότυπα και σίγουρα δεν έχει ξαναπαρουσιαστεί κάτι ανάλογο με τέτοιου είδους "περίεργα" γραφικά. Μπορεί να φαίνεται απλό, όμως ο κατασκευαστής του υποστηρίζει ότι είναι πιο πολύπλοκο από τα Populous, καθώς η διαχείριση ενός πάρκου δεν είναι εύκολη δουλειά.

Το παιχνίδι βρίσκεται αυτή τη στιγμή στο τελευταίο στάδιο παραγωγής και, όπως έχει ανακοι-

νωθεί, θα κυκλοφορήσει επίσημα στις 28 Μαρτίου 1994, ακριβώς πέντε χρόνια από την κυκλοφορία του πρώτου Populous.

ΚΑΙ Η MICROPROSE ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ SPACE EXPLORATION

Αυτόν το μήνα είχαμε την ευκαιρία να παρουσιάσουμε τρία από τα καλύτερα, στο είδος του space exploration, παιχνίδια στο special review. Ομως, αναμένονται και νέες παραγωγές σε αυτό το χώρο. Starloard λέγεται η πρόταση της Microprose και, όπως λένε οι σχεδιαστές, είναι κάτι ανάμεσα σε civilization και wing commander. Η ιστορία εξελίσσεται σε ένα μακρινό γαλαξία, ο οποίος κυβερνάται από starlords. Εσείς είστε ένας από αυτούς και πρέπει να ανέρχεστε σε αξιώματα, μέχρι να φτάσετε να γίνετε ο Αρχοντας του γαλαξία. Αυτό γίνεται μέσω του εμπορίου των μαχών και διάφορων άλλων πιο ύπουλων ενεργειών. Θα περιέχει στοιχεία από Elite, Wing commander, Civilization, Protostar, Midwinter και άλλα παιχνίδια. Σίγουρα, πρόκειται για ένα παιχνίδι, το οποίο δεν είναι δυνατόν να αγνοήσουμε.

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ FLIGHT SIMULATION

Οι περισσότερες από τις μεγάλες εταιρίες έχουν μπει γερά στη μάχη των flight simulations. Η Origin συμπεριλαμβάνεται στις εταιρίες που διεκδικούν με αξιώσεις τα πρωτεία στο χώρο.

Η νέα κυκλοφορία της ονομάζεται Pacific Strike και, αν θυμίζει κάτι σε ορισμένους, αποτελεί πράγματι συνέχεια του Strike Commander.

Και το λέμε αυτό, όχι γιατί έχει παρόμοιο θέμα, αφού τώρα άλλωστε βρισκόμαστε στον Ειρηνικό Ωκεανό στην περίοδο του δεύτερου παγκόσμιου πολέμου, αλλά γιατί προφανώς χρησιμοποιεί τις ίδιες τεχνικές και τα ίδια γραφικά με το πρώτο. Αυτό σημαίνει ότι σίγουρα έχει εξασφαλισμένη επιτυχία, μια και τα γραφικά του Strike commander ήταν το σημαντικότερο στοιχείο της επιτυχίας του.



Μάλιστα, οι κατασκευαστές υποστηρίζουν ότι τα γραφικά και η γενικότερη αίσθηση έχουν βελτιωθεί και άλλο.

Ξεκινάτε από το Pearl Harbour και πραγματοποιείτε αποστολές, ενώ υπάρχουν και αρκετά campaign.

Απομένει να δούμε κατά πόσο όλα τα παραπάνω έχουν γίνει πράξη και ποιο είναι το γενικό αποτέλεσμα. Λέτε να έχουμε το νέο ορόσημο στο χώρο των Flight simulations; ■

Κατ' αρχάς, ας κάνουμε και από αυτή τη στήλη τις καθιερωμένες ευχές για Καλή Χρονιά και, κυρίως, ειρηνικές μέρες με υγεία. Επίσης, ευχόμαστε να δούμε ακόμη καλύτερα παιχνίδια με λιγότερες απαιτήσεις σε δίσκο, μνήμη και επεξεργαστή.

Το The Lost Vikings είναι ένα από τα πολύ συμπαθητικά και εθιστικά παιχνίδια. Το ίδιο ισχύει και για τα Lemmings, αν και η δεύτερη έκδοση δεν μου άρεσε όσο η πρώτη. Εάν επιθυμείτε ένα μείγμα των δύο, το Fury of the Furries είναι το αποτέλεσμα αυτής. Τα Furries είναι τέσσερα μαλλιαρά πλασματάκια, τα οποία έχουν επιστρέψει από μία αποστολή στο διάστημα. Ομως, ο βασιλιάς Fury έχει απαχθεί και πρέπει να τον σώσουν. Το παιχνίδι είναι platform και καθένα από τα τέσσερα furries έχει τις δικές του ικανότητες. Θα υπάρχουν 90 levels με 100 bonus screens και φαίνεται ότι θα είναι αξιοπρόσεκτο. Κυκλοφορεί στα τέλη Ιανουαρίου.

Το Lawnmower man ήταν – για όσους δεν το ξέρετε – η πρώτη ταινία, η οποία γυρίστηκε αποκλειστικά με computers και χρησιμοποιεί τεχνικές virtual reality. Τώρα, κυκλοφορεί και σε παιχνίδι και αναμένεται να έχει παρόμοιες εντυπωσιακές σκηνές, καθώς θα υπάρχει έκδοση μόνο για CD. Αν και μάλλον θα πρόκειται για κάποιο demo πολυτελείας, η εταιρία υποστηρίζει ότι θα έχει αξιοπρόσεκτο gameplay. Περιμένουμε να το δούμε και από κοντά.

Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι αυτές τις μέρες ήρθε και στην Ελλάδα το περίφημο Indy car racing. Οι πρώτες εικόνες είναι πολύ θετικές, αλλά θα πρέπει να περιμένετε να περάσει από τον εξονυχιστικό έλεγχό μας. Μέχρι τον άλλο μήνα, watch your Six.

Η έκπληξη του επόμενου μήνα θα λέγεται (δεν πειράζει που το μαρτυράω) INCA II: Wiracocha. Αποτελεί, όπως ίσως καταλάβατε, τη συνέχεια του πολύ επιτυχημένου INCA.

Το μόνο τρωτό σημείο του πρώτου παιχνιδιού, το gameplay, έχει τώρα βελτιωθεί, ενώ στην αρχή του παιχνιδιού καθορίζετε εάν θα παίξετε το arcade ή το adventure κομμάτι. Τα γραφικά είναι πολύ πιο εντυπωσιακά από το πρώτο και ακολουθεί και ο ήχος. Αναμένονται νέα ξενύχτια με το Γιάννη on-line μέσω τηλεφώνου, για να λύνουμε ο ένας στον άλλο τα arcade και adventure κομμάτια, αντίστοιχα.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.





Εικόνες από το INNOCENT UNTIL CAUGHT από την Psygnosis.

Καλή σας (μας) χρονιά και σε όσους γιορτάζουν, κυρίως στους Γιάννηδες, χρόνια πολλά. Βλέπετε, γιορτάζει και ο αρχισυντάκτης μας ο Γιάννης Πατρίκος, ο επονομαζόμενος "κουμπάρος" ή "μακρυχέρης" αλλά η στήλη δεν του εύχεται χρόνια πολλά. Αντίθετα, έχει όλες τις κατάρες των απανταχού μάγων αυτού του πλανήτη. Μη ρωτάτε το γιατί: Οσοι περνάτε από τα γραφεία καταλαβαίνετε. Σκέτο φίδι, ερπετό είναι ο άνθρωπος. Κακή χολή να του βγει που λένε!! Ξέρετε τι είναι να πηγαίνεις πρωί-πρωί στο περιοδικό με τις τσίμπλες στα μάτια και έναν καφέ στο χέρι και μέχρι να γυρίσεις λίγο να χαιρετήσεις τον Ουμπέρτο ή τον Ηλία ο άτιμος να βουτά και να σου αρπάζει τον καφέ; Τον πίνει δε με 3 γουλιές, σε χρόνο μηδέν!!! Την επόμενη φορά σκέφτομαι να βάλω βιτριόλι μέσα στον καφέ!!

Τέλος πάντων, ας περάσουμε στα δικά μας. Οι εδώ αντιπροσωπίες έφεραν αρκετά adventures αυτόν το μήνα. Η Greek Software έφερε το LOST IN TIME και σε CD. Προτιμήστε το όσοι μπορείτε - αξίζει τα επιπλέον χρήματα σε σχέση με την έκδοση των δισκετών. Εφερε επίσης τα GOBLINS 3 και INCA 2. Και τα δύο είναι εκπληκτικά. Ιδίως το δεύτερο θα σας αφήσει στην κυριολεξία άφωνους. Η κίνηση, το animation που έχει το σκάφος σου, φτάνει στα όρια κινηματογραφικής ταινίας. Πραγματικά φανταστικό. Εφερε επίσης τα καινούρια adventures της Sierra, τα LARRY 6, POLICE QUEST 4, GABRIEL KNIGHT και QUEST FOR THE GLORY 4. Αγοράστε τα όλα. Αξίζουν πολύ. Η PLOTLINE ΕΠΕ έφερε το LABYRINTH OF TIME της Electronic Arts που κυκλοφορεί μόνο σε CD. Είναι ένα αρκετά παράξενο adventure. Πιάνει τη μυθολογία μας, το Δαίδαλο, το Μίνωα, το Λαβύρινθο κ.λπ. και τους αλλάζει τα φώτα!!! Στην αρχή είναι βαρετό παρά τα εντυπωσιακά του γραφικά και την καλύτερη ίσως μουσική που έχετε ακούσει ποτέ σε παιχνίδι. Αν όμως το προχωρήσετε λίγο τα πράγματα αλλάζουν. Ταξιδεύοντας μέσα στο χρόνο έχεις να κάνεις πολλά... Εφερε επίσης το YSERBIUS, το R.P.G. που έχει η Sierra στη βάση της στην Αμερική, το οποίο στην κανονική του έκδοση είναι multiplayer. Εδώ, όμως, έχουμε μια ειδική έκδοση για ένα χρήστη. Παρ' όλα αυτά το R.P.G. αξίζει πάρα πολύ, οι δε ειδικοί το θεωρούν το καλύτερο R.P.G. που υπάρχει σε βάση στην Αμερική. Η PLOTLINE έφερε επίσης τα GATEWAY2: HOMEWORLD και το COMPANIONS OF XANTH της Legend. Ξέρετε την αγάπη μου για τα adventures της Legend. Το πρώτο έχει ήδη παρουσιαστεί στο τεύχος του Νοεμβρίου. Το δεύτερο έχει ένα καινούριο user-interface που μοιάζει κάπως με αυτό της LucasArts. Εχει πάρα πολύ έξυπνους και δύσκολους γρίφους, παρ' όλο που δεν είναι text-graphic adventure. Δείτε το οπωσδήποτε. Εφεραν, επίσης, το SHADOWCASTER της Origin, ένα ιδιόμορφο R.P.G. στο οποίο μεταμορφώνεσαι σε διαφορετικούς χαρακτήρες-τέρατα, ανάλογα την κατάσταση που αντιμετωπίζεις. Ομολογώ ότι το περίμενα κάπως διαφορετικό. Πάντως μην το χάσετε. Τέλος, πριν από το Φλεβάρη περιμένουν το ULTIMA VIII. Οι προδιαγραφές του είναι φοβερές. Βγαίνει σε δύο εκδόσεις. Μια για 386 SX και πάνω και μια καθαρά για 486. Η τελευταία πιάνει, μαζί με την εισαγωγή, 41 MB στο σκληρό!!! Εχει εκπληκτικά





Από το KRONOLOG: THE NAZI PARADOX της Castleworks Gameware.

PC ADVENTURES UPDATE





Βελτιωμένα γραφικά στο STAR TREK: JUDGEMENT RITE της Interplay.

γραφικά, τα πιο λεπτομερώς σχεδιασμένα που έχουν γίνει ποτέ. Αυτή, δε, τη φορά διόρθωσαν τα λάθη που έκαναν στα δύο ULTIMA VII (πρώτο και δεύτερο) όσον αφορά στη διαχείριση της μνήμης. Ετσι, όλα τώρα λειτουργούν θαυμάσια. Το κατάστημα ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ έφερε μερικά αντίτυπα του SIMON THE SORCERER της Infocom. Οποιος πρόλαβε τον κύριον είδε!!! Εξω έχουν κυκλοφορήσει τα SAM AND MAX HIT THE ROAD της LucasFilm και KYRANDIA 2 ή καλύτερα THE HAND OF FATE, όπως το ονόμασε η Westwood. Να δούμε πότε θα έρθουν και στη χώρα μας. Σημειώστε επίσης ότι η Optical Systems έχει φέρει το RETURN TO ZORK, στην έκδοση για CD φυσικά. Επιδιώξτε να το δείτε, αξίζει πάρα-πάρα πολύ. Επίσης, αυτές τις μέρες περιμένουμε και τα: ALONE IN THE DARK 2, της Infogrames, INNOCENT UNTIL CAUGHT της Psygnosis, το οποίο είναι και το πρώτο adventure της γνωστής εταιρίας - αν δεν κάνω λάθος, καθώς και το KRONOLOG: THE NAZI PARADOX της Castleworks Gameware. Για το τελευταίο σημειώστε ότι καταλαμβάνει 21 MB στο σκληρό δίσκο. Εκεί που έχουν φτάσει τα μεγέθη των παιχνιδιών, αλλά και των "σοβαρών προγραμμάτων" (το WORD 6 πιάνει περίπου 25 MB), ένας 400 MB σκληρός δίσκος έχει γίνει απαραίτητος.

Μια σημαντική είδηση, αν και όχι τελείως εξακριβωμένη: Η Apple στον ειδικό κομπιούτερ που κατασκεύασε, ο οποίος περιέχει ούτε λίγο, ούτε πολύ έναν Macintosh και ένα 486 συμβατό! (επιτρέπει στο χρήστη να μεταπηδά από το ένα λειτουργικό στο άλλο), διάλεξε και τοποθέτησε την PRO AUDIO SPECTRUM 16 κάρτα ήχου. Αυτό για όσους εξακολουθούν να μη θέλουν να παραδεχτούν ότι τα πράγματα στο χώρο των 16 μπιτων καρτών ήχου έχουν αλλάξει ριζικά.

Για το τέλος άφησα το STAR TREK: JUDGEMENT RITE της Interplay. Ενα demo 5MB που είδα, δείχνει τουλάχιστο, μια κλάση ανώτερο από το πρώτο της σειράς, το 25th ANNIVERSARY, κυρίως στον τομέα των γραφικών, όπου έχει γίνει μοναδική δουλειά. Οι φίλοι της σειράς δεν έχετε παρά να κάνετε λίγη υπομονή ακόμη. ■

RPGs ΣΕ... ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΔΩΡΟΥ

Σημειώστε δύο πολύ σημαντικά πακέτα που κυκλοφόρησαν και αφορούν στο χώρο των R.P.Gs. Το ένα περιλαμβάνει τα τρία EYE OF THE BEHOLDER και το άλλο τα WIZARDRY V, VI και VII. (Το τελευταίο είναι το περιβόητο Crusaders of the Dark Savant).



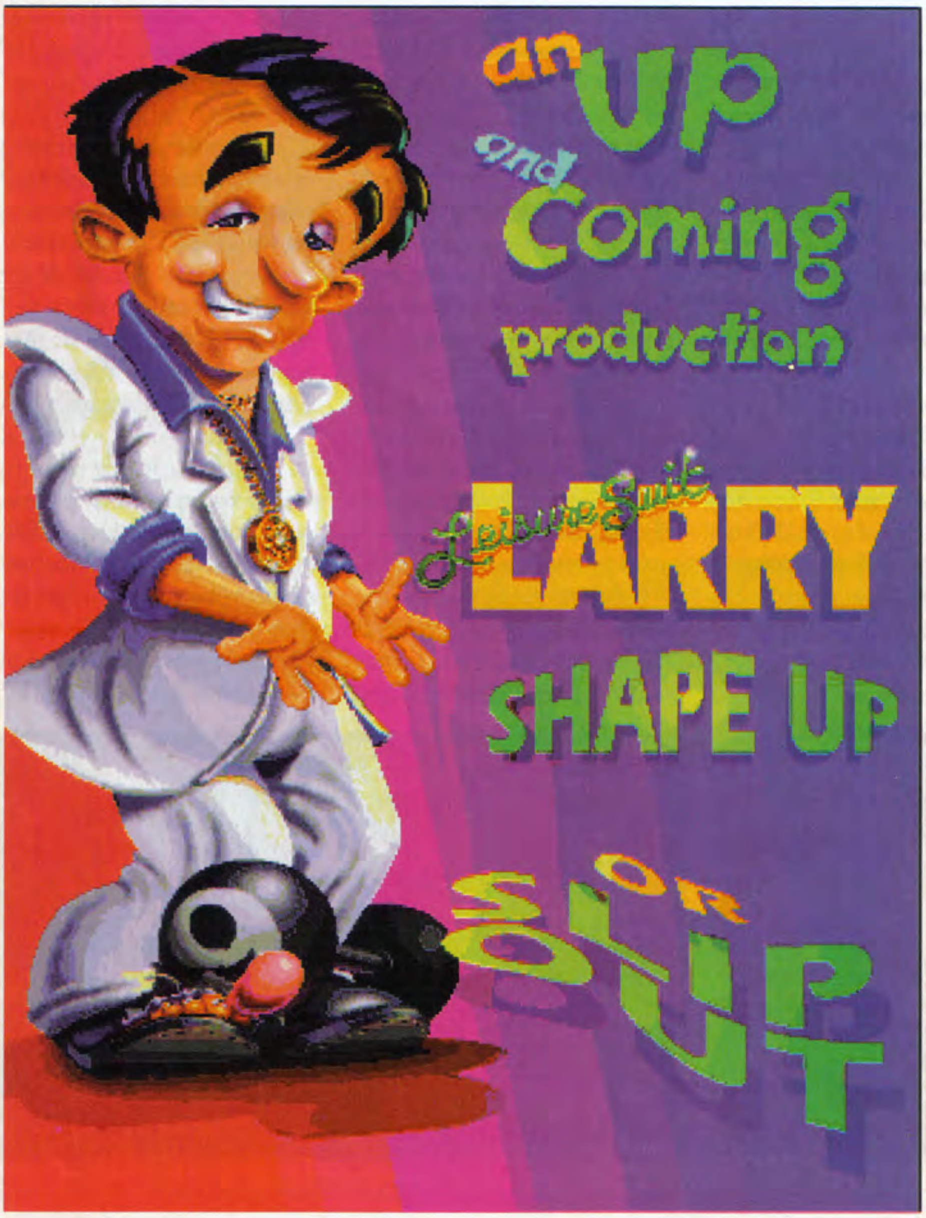


Το καινούριο user interface της Legend στο COMPANIONS OF XANTH.

SPECIAL review

LARRY LAFFER. Ο πιο διάσημος (μετά από μένα!) και ο πιο ερωτύλος (μετά τον αρχισυντάκτη μας!!) χαρακτήρας που έχει εμφανιστεί ποτέ. Larry ο ακαταμάχητος, ο γκαφατζής, ο αισιόδοξος, ένας όχι και τόσο καθημερινός τύπος, ο οποίος όμως αντιπροσωπεύει καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον τους πόθους όλων των αρσενικών της γης. Ναι, ο Larry είναι πάλι εδώ, σε νέες περιπέτειες με εννέα αυτή τη φορά γυναίκες!! Και τι γυναίκες; Μία προς μία, ουρί του παραδείσου που λένε!!!

του Αντρέα Τσουρινάκη



Larry is back και να αλλαγές η ύλη του περιοδικού. Το RPG Clouds of Xeen θα παρουσιαζόταν σε έξι σελίδες και στη θέση του Larry είχε γραφτεί το Shadowcaster της Origin. Ολα όμως άλλαξαν, με τον ερχομό του Larry. Το Clouds of Xeen γίνεται τετρασέλιδο, το Shadowcaster πάει σε επόμενο τεύχος και, φυσικά, ο Larry μπαίνει εξασέλιδος. Γιατί ένας Larry υπάρχει, ένας και μοναδικός, και τον περιμέναμε δύο ολόκληρα χρόνια τώρα.

ΣΕΝΑΡΙΟ -ΔΡΑΣΗ

Τριγυρνώντας κάποια μέρα στην παραλία Muscle Beach (!), βρίσκεσαι μπροστά σε μερικούς μποντι-μπιλντεράδες. Εκείνη τη στιγμή μια τεράστια λιμουζίνα σταματά μπροστά σας και μια πανέμορφη ξανθιά γυναίκα βγαίνει και φωνάζει ότι θέλει κάποιους για ένα επεισόδιο του τηλεοπτικού σό-



Η κουζίνα. Από εδώ πας στην Shamara.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Εύκολο/Μέσο



Ενδεικτικό του χιούμορ της περιπέτειας.



Ο φύλακας. Βάζοντάς του να δεί "άλλα" στα μόνιτορς, θα του πάρεις τις χειροπέδες.

ου "Stallions" (επιβήτορες!!!). Αυτοί πλησιάζουν στο αμάξι και παρασέρνουν και εσένα μαζί. Μόλις ακούνε για το σόου, φεύγουν τρέχοντας (σάτιρα των μποντι-μπίλντερς ότι αντί για "άντρες" γεμάτοι μυς είναι gays) και μένεις μόνος σου. Ετσι, η ξανθιά σε παίρνει στη λιμουζίνα και, μετά από λίγο, βρίσκεσαι μέσα στο στούντιο, όπου μαγνητοσκοπούνται τα επεισόδια της σειράς. Η μοίρα σου είναι προδιαγεγραμμένη. Μια ζωή ανήκεις στους χαμένους. Ετσι, και εδώ είναι κανονισμένο να είσαι ο δεύτερος από τους συμμετέχοντες που πρέπει να χάσει. Χάνοντας, "κερδίζεις" ένα εισιτήριο για ένα πολυτελές ξενοδοχείο, το Costa Lotta (!!!). Εδώ, όμως, αρχίζουν τα τραγελαφικά στιγμιότυπα της υπόθεσης. Δεν μπορείς να φύγεις από το ξενοδοχείο, αν δεν πληρώσεις το λογαριασμό σου. Εσύ όμως ήρθες εδώ καλεσμένος, χωρίς τα ανάλογα χρήματα. Από παράλειψη, οι υπεύθυνοι του σόου δεν ειδοποίησαν για σένα και, έτσι, στο ξε-





Το "τραμ" που οδηγεί ο Art. Απ' αυτόν παίρνεις τις μπαταρίες.



Όμορφη θέα στην τουαλέτα σου.



Στο μπάρ μιλώντας με την Burgundy.

ΟΙ ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΠΟΥ ΣΥΝΑΝΤΑΣ ΚΑΙ

GAMMIE





H Gammie δεν σου κάνει τίποτα ιδιαίτερο. Απλά σ' αφήνει στα κρύα του λουτρού.

CAVARICCHI





Ούτε η Cavaricchi, ούτε η Burgundy σου κάνουν τίποτα το ιδιαίτερο. Απλά, σ'αφήνουν στην "κάψα" της σάουνας, αφού την "βρίσκουν" μεταξύ τους και σε παρατάνε.

BURGUNDY



THUNDERBIRD





H νά 'χεις βίτσια, ή να μην έχεις... Η Thunderbird, πάντως, σε προτιμά σκυλάκι.

SHABLEE





Αυτό κι αν είναι. Η Shablee είναι άντρας! Το τι θα σου συμβεί, το βλέπετε...

νοδοχείο περιμένουν να πληρώσεις!!! Τέλος πάντων, όλα πάνε στραβά, σου δίνεται όμως η ευκαιρία να γνωρίσεις 9 καταπληκτικές γυναίκες, τις περισσότερες από οποιοδήποτε άλλο επεισόδιο της σειράς. Αυτά, ως πρώτη γεύση του σεναρίου. Και τούτο, διότι στην ουσία το Larry 6 είναι μια τρελή σάτιρα των αμερικανικών - και όχι μόνο - σεξουαλικών ηθών. Ως σάτιρα παίρνει, χωρίς κανένα στοιχείο υπερβολής, άριστα. Διακωμωδεί με πολύ ακραίους τρόπους "θέλω", καταναλωτικά πρότυπα και μη, σεξουαλικές συμπεριφορές, φαντασιώσεις και πολλά άλλα.

Ο Al Lowe αυτήν τη φορά ξεπέρασε ακόμη και αυτόν τον περιβόητο Meretzky. Ειλικρινά, δεν μπορώ να φανταστώ τι μένει πια για το επόμενο Larry!!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε ένα demo, που είχαμε δει, τα γραφικά είχαν σχεδιαστεί σε 640x480. Δεν ξέρω αν αυτό γίνει στην έκδοση για CD, μια και το demo αυτό ήταν σε CD. Το παιχνίδι, όμως, είτε σε DOS είτε σε Windows, "τρέχει" σε ανάλυση 320x200. Η Sierra έχει προσπαθήσει να αλλάξει ως ένα βαθμό το user-interface της. Τα γραφικά τώρα πια δεν κα-

ΟΙ ΕΡΩΤΙΚΕΣ ΤΟΥΣ ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ...

ROSE





Ετοιμάσου για το πιο έντονο "κλίσμα" της ζωής σου, από την Rose.

CHARLOTTE





H Charlotte σε ετοιμάζει για ένα ηλεκτροσόκ πολλών χιλιάδων βόλτ.

MERRILY



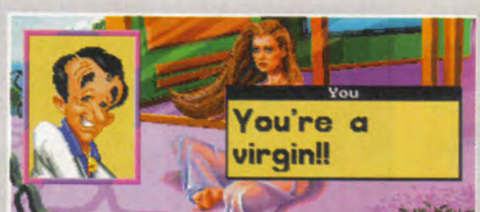


Καθ' οδόν για μια θεαματική βουτιά, δεμένος μ' ένα λάστιχο!

SHAMARA







Το τέλειο πρόσωπο του έρωτα το βρίσκεις στη Shamara. Πλούσια, πετυχημένη, "ψώνιο" και παρθένα! Τι άλλο θέλεις τρομερέ Larry!

ταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Στο κάτω μέρος της υπάρχει μονίμως το control panel με τις εντολές - icons: WALK, LOOK, USE-ACTION, TAKE, TALK, ZIPPER, CONTROL PANEL και SCORE.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η Sierra για πρώτη φορά ξεχωρίζει τα icons USE και TAKE, γιατί αλλιώς υπήρχαν κάποια προβλήματα. Ετσι, π.χ., τώρα πια για να κάνεις USE ένα αντικείμενο, κάνεις σε αυτό πρώτα κλικ με το GET icon και μετά κάνεις κλικ το αντικείμενο αυτό εκεί όπου επιθυμείς.

Το CONTROL PANEL ρυθμίζει τα: DETAIL, VOLUME, SPEED και TEXT. Κάτω από αυτά και στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται επίσης μόνιμα το INVENTORY σου.

Τοποθετώντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνοντας κλικ το πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται ένα pull-down μενού, όπως αυτό που είχε η Sierra στα adventure της, όταν τύπωνες τις εντολές, δηλαδή όταν είχε το παλιό user-interface. Αυτό το interface, που η Sierra το υιοθέτησε γύρω στα 1985, το είχε πάρει από τον Atari (τότε, κυκλοφορούσε τα παιχνίδια της και για Atari και για IBM-συμβατά), και τώρα υπερηφανεύεται ότι πρωτο-



Στην πισίνα.



Εδώ θα φτιάξεις το αντικλειδί.

χρησιμοποίησε αυτό το σύστημα προτού εμφανιστούν τα Windows. Το μόνο που δεν μας λέει είναι γιατί τόσο καιρό το είχε παρατήσει και το ξαναθυμήθηκε μόλις τώρα. Τέλος πάντων.

Στο pull-down μενού βρίσκεις, εκτός των άλλων, και τις εντολές OPEN (LOAD/RESTORE/F7), SAVE AS (F5) και SAVE (που σώζει πάνω στο τελευταίο σου σώσιμο).

Οι κέρσορες έχουν την κόκκινη κουκκίδα, που δείχνει σε ποιο σημείο πρέπει να κάνεις κλικ (από το Freddy Pharkas), ενώ το σκοράρισμα συνοδεύεται από ήχο.

Γενικά, ο ήχος του είναι θαυμάσιος, με πολύ καλό speech, ειδικά στην παραλία με τη shablee, με αποκορύφωμα οπωσδήποτε το Bolero του Ravel.

Ετσι και αλλιώς, μπορείς να ακούσεις όλα τα μουσικά θέματα, 16 συνολικά, στο μαγνητόφωνο της Cavaricchi στο Aerobics.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

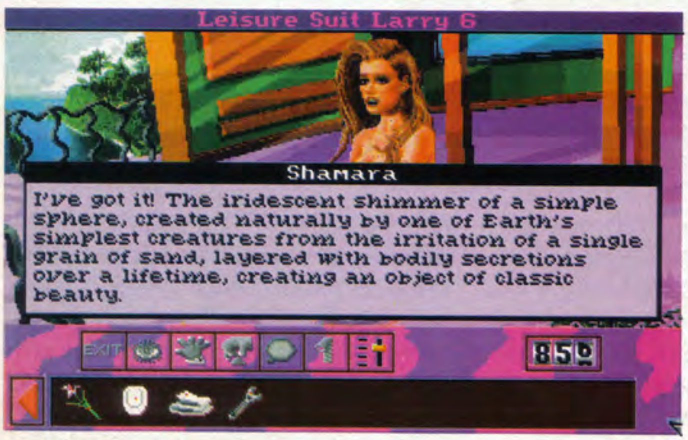
Η ατμόσφαιρά του ως σάτιρα σεξουαλικών, και όχι μόνο, ηθών είναι φοβερή. Το χιούμορ του, πηγαίο και δυνατό, θα σας ξετρελάνει. Είναι σίγουρο ότι θα γελάσετε με την ψυχή σας. Οι γρίφοι του είναι σχετικά εύκολοι, έχει δε το μεγάλο προσόν να ανήκει στα λεγόμενα "ανοιχτά" adventures, δηλαδή σε αυτά που μπορείς να επισκεφθείς σχεδόν όλες τις τοποθεσίες από την αρχή του παιχνιδιού. Ετσι, ο χρήστης - παίκτης διευκολύνεται πάρα πολύ.

Η Sierra έχει ενσωματώσει στο παιχνίδι σχεδόν όλα τα hints, τα οποία θα χρειαστείτε για τους γρίφους του παιχνιδιού. Τις περισσότερες φορές, ο Larry θα σας υποδεικνύει σε γενικές γραμμές τι πρέπει να κάνετε. Ποια είναι η λογική του παιχνιδιού; Είναι προφανές ότι ο έρωτάς σου είναι η πάμπλουτη, επιτυχημένη και πανέμορφη Shamara (ουάου! όπως κάνουν και οι Αμερικανοί!!!). Για να τη "ρίξεις", όμως, θα χρειαστείς μια σειρά αντικειμένων. Από τις άλλες οκτώ "κοπέλες", πρέπει να πάρεις κάτι, το οποίο θα δώσεις στη Shamara. Μια orchid από τη Rose, ένα diamond από τη Thunderbird, ένα pearl από τη Charlotte, ένα bracelet από την Burgundy, Words of Wisdom από τη Merrily και champagne από τη Shablee.

Η Lamp of Knowledge γίνεται από μια λάμπα στην παραλία, το cellulite που αφήνει η Gemmie και ένα σπίρτο (το ανάβεις με το Zipper icon), ενώ το modern sculpture δημιουργείται από το χρυσό μενταγιόν σου, αφού συναντηθείς με τη Charlotte στο Electro-Shock room.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνεις κλικ το LOOK κέρσορα στην κοπέλα στη ρεσεψιόν. Κάνεις κλικ δύο φορές τον TALK κέρσορα σε αυτήν (+2). Σου δίνει το κλειδί του δωματίου σου. Τώρα, κάνεις πέντε φορές κλικ τον TALK



Χαρακτηριστικό δείγμα του "ψώνιου" της Shamara.



Τα περίφημα λασπόλουτρα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εκπληκτικό χιούμορ, μία φοβερή σάτιρα των αμερικανικών - και όχι μόνο - ηθών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	80

88%

κέρσορα πάνω της. Σου λέει για το πρόβλημά της και σου υπόσχεται "τα πάντα", αν τη βοηθήσεις (+3/σύνολο 5). Κάνεις άλλη μια φορά κλικ τον TALK κέρσορα πάνω της και μετά κάνεις κλικ στο EXIT. Κατόπιν, κάνεις κλικ το ZIPPER κέρσορα στη ρεσεψιονίστ, την Gammie. Ανεβαίνεις τις σκάλες στα δεξιά. Πάνω, κάνεις κλικ τον LOOK κέρσορα στην πράσινη πόρτα στα δεξιά. Είναι το δωμάτιό σου. Παίρνεις το κλειδί και το κάνεις κλικ πάνω στην πόρτα. Την ξεκλειδώνεις (+5/10) και μπαίνεις μέσα. Πάνω στο τραπεζάκι κάνεις κλικ το LOOK κέρσορα στις τρεις κάρτες, την μπλε (+2/12) τη μοβ (+2/14) και την κόκκινη (+2/16). Τώρα, κάνεις κλικ τον USE ή GET κέρσορα στο τηλέφωνο. Παίρνεις το 71 (+1/17). Παραγγέλνεις ό,τι θέλεις. Ξανακάνεις κλικ στο τηλέφωνο. Παίρνεις το 75 (+9/26). Θα σου αφήσουν ένα "δώρο" στο μαξιλάρι σου. Κάνεις ξανά κλικ στο τηλέφωνο. Παίρνεις το 76 (+8/34). Κάνεις κλικ το USE κέρσορα στην πόρτα που βρίσκεται πιο αριστερά. Μπαίνεις στην τουαλέτα. Κάνεις κλικ στη λεκάνη. Τραβάς το καζανάκι. Κάνεις κλικ στο νιπτήρα. Βγαίνει καφέ νερό!! Ξανακάνεις κλικ στο νιπτήρα για να τον κλείσεις και κάνεις κλικ το USE κέρσορα στην πόρτα. Στο δωμάτιό σου, κάνεις κλικ το USE κέρσορα στο τηλέφωνο. Παίρνεις το 76. Θα έρθει κάποιος να φτιάξει το νιπτήρα. Κάνεις κλικ τον USE κέρσορα στη δεξιά πορτούλα (ντουλάπα). Φεύγεις νότια. Εξω, κατεβαίνεις τις σκάλες και τις ανεβαίνεις πάλι. Παίρνεις με τον GET κέρσορα το κλειδί σου και κάνε το κλικ στην πόρτα. Μπαίνεις μέσα. Κάνεις κλικ το LOOK κέρσορα στο μαξιλάρι του κρεβατιού σου. Η υπηρέτρια σου έχει αφήσει ένα condom! Κάνεις κλικ σε αυτό τον GET κέρσορα και το παίρνεις (+4/38). Κάνεις κλικ το LOOK κέρσορα στο condom (extra small!!!). Κάνεις κλικ το USE κέρσορα στην πόρτα της τουαλέτας. Μπαίνεις μέσα. Ο υδραυλικός είναι εδώ και επιδιορθώνει το νιπτήρα. Κάνεις κλικ το LOOK κέρσορα στον υδραυλικό (Mark). Κάνεις κλικ τον GET κέρσορα πάνω του. Παίρνεις ένα γαλλικό κλειδί (wrench) (+8/46). Ξανακάνεις κλικ τον GET κέρσορα πάνω του. Παίρνεις μία λίμα (file) (+8/54). Κάνεις κλικ τον TALK κέρσορα πάνω του. Κάνεις κλικ το HAND κέρσορα στην πόρτα για να βγεις έξω. Ξεκινάς να πας νότια. Βγαίνει ο υδραυλικός. Βγαίνεις έξω πηγαίνοντας νότια και κατεβαίνεις τις σκάλες. Στη ρεσεψιόν πηγαίνεις μία οθόνη αριστερά και κάνεις κλικ το LOOK κέρσορα στην πόρτα. Κάνεις κλικ τον USE κέρσορα στην πόρτα (Health Spa) και μπαίνεις μέσα... Η συνέχεια στην οθόνη σας.... ■



Δείγμα από την εγκατάσταση του παιγνιδιού στα Windows.



Το αμαξάκι της καθαρίστριας. Πρόσεξε γιατί έχει δύο πλευρές.



Το δωμάτιό σου.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 286.



Απαιτεί 597K της βασικής μνήμης για SoundBlaster και 600K για Pro Audio Spectrum.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 10 MB χωρίς τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



6 δισκέτες των 1.44 και το εισάγει η Greek Software.

SUBWAR 2050

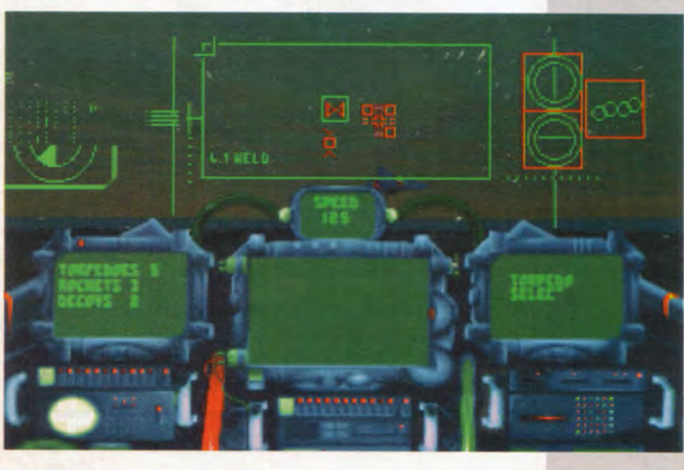
Νέο strategy από τον "μαιτρ" του είδους, τη Microprose, αυτή τη φορά με φόντο το μυστηριώδη Ωρίωνα. Είναι ένα κυριολεκτικά τεράστιο παιχνίδι, με απίθανη ποικιλία καταστάσεων, που θα σας κρατήσει πολλές ώρες καθηλωμένους στο μόνιτορ.

• του Δημήτρη Ζούλια

Η Microprose τον τελευταίο καιρό μας έχει κατακλύσει με παιχνίδια strategy και simulations. Κάθε μήνα κυκλοφορεί και ένα καινούριο στην αγορά. Κάποιος εύλογα θα υπέθετε ότι τα παιχνίδια της κυκλοφορούν βιαστικά στην αγορά, οπότε και η ποιότητά τους θα είναι η χειρότερη δυνατή. Ωστόσο, αυτό δεν ανταποκρίνεται στην αλήθεια. Το χειρότερο παιχνίδι της ήταν απλώς "καλό". Τώρα μάλιστα που μπήκε και η Spectrum Holobyte (F-16 Falcon, Flight of the Intruder) στο "χορό", σίγουρα τα παιχνίδια της Microprose θα γίνουν ακόμη καλύτερα. Η εταιρία αυτή είναι Master των strategy και των simulations. Θυμάμαι χαρακτηριστικά μία συζήτηση που είχαμε κάνει με το Γιάννη Πατρίκο και τον Αργύρη Γιαγιά. Μπήκα στο γραφείο του PC Master και είπα: "Γιάννη, έφερα το νέο παιχνίδι για το Strategy review." Εκείνος ρώτησε: "Microprose;" Και απάντησε ο Αργύρης: "Ποια άλλη;" Αυτό και μόνο αποτελεί αρκετή διαφήμιση.

Και μερικά νέα από το χώρο της Microprose. Ετοιμάζει το Starlord, ένα διαστημικό strategy αλλά εντελώς διαφορετικό από το επίσης καινούριο Master of Orion, το οποίο έχουμε ήδη παρουσιάσει. Τα γραφικά και η πλοκή του θα είναι καταπληκτικά και ισχυρίζονται ότι θα θέσει νέα standards στο χώρο των strategic games. Η επόμενη κυκλοφορία της θα είναι το F-14 Defender, ο εξομοιωτής του F-14 Tomcat. Ισχυρίζονται ότι θα είναι ρεαλιστικότερος παρά ποτέ. Τα νέα που λαμβάνουμε αναφέρουν - αν και σίγουρα θα το έχετε υποθέσει - ότι το F-14 Defender κυκλοφορεί για να "χτυπήσει" το Tornado. Θα δούμε. Και τώρα, υποδεχτείτε το Subwars 2050...!

Η εισαγωγή του είναι πολύ καλή. Σας βάζει αμέσως στην υπόθεση. Το υποβρυχιοφόρο σας (όπως το αεροπλανοφόρο μεταφέρει αεροσκάφη, έτσι αυτό μεταφέρει μικρά καταδιωκτικά υποβρύχια) ειδοποιήθηκε ότι υπάρχουν παραβάτες του υποθαλάσσιου χώρου της χώρας σας. Αμέσως λοιπόν καλείστε να αντιμετωπίσετε τον εισβολέα. Ακολουθεί σύντομη μάχη (σύντομη γιατί είστε καλός "πιλότος") και μετά από λίγο ο εχθρός σας ε-





STRATEGY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

κρήγνυται ...χωρίς φλόγες... παρά μόνο με ήχο. Γιατί είστε αρκετά πόδια κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας... Η παρουσίαση είναι πολύ καλή αλλά σύντομη. Βέβαια, καταλαμβάνει 5.5 Mbytes, τα οποία μπορείτε να τα σβήσετε. Παρ' όλα αυτά, αν καταλάμβανε 6.5 Mbytes, θα ήταν μεγαλύτερη σε διάρκεια! Αμέσως μετά την παρουσίαση, το παιχνίδι σάς αναγκάζει (!) να κάνετε calibrate το αναλογικό σας joystick. Αυτό αποτελεί ένα "κατά" γιατί, αν δεν έχετε αναλογικό, θα έχετε μία πρόσθετη επιβάρυνση αγοράζοντας ένα. Ούτως ή άλλως, το παιχνίδι στο arcade σημείο παίζεται πιο εύκολα με joystick. Το θέμα είναι ότι, αν δεν έχετε joystick, δεν μπορείτε να μπείτε στο παιχνίδι! Αυτό ας καταγραφεί ως μειονέκτημα, το οποίο είναι και το μόνο σημαντικό. Μετά από το calibration βλέπετε τα credits και ύστερα μπαίνετε στο μενού του παιχνιδιού. Εκεί, θα ερωτηθείτε για μία λέξη από το manual και μετά θα μπορέσετε, επιτέλους, να παίξετε! Οι επιλογές του μενού έχουν ως εξής: New campaign, που σας επιτρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στα 4 campaigns τα οποία προσφέρει το παιχνίδι. Simulated combat, που σας επιτρέπει να εξασκήσετε τα δολοφονικά σας ένστικτα χωρίς να πάθετε τίποτα. Pilot Roster, από όπου μπορείτε να δημιουργήσετε έναν πιλότο και να δείτε πόσα χρήματα έχει συγκεντρώσει από τις αποστολές και τα μετάλλιά του καθώς και σε ποιο campaign βρίσκεται. Mission Brefing, με



Εταιρία
MICROPROSE/PARTICLE SYSTEMS
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Simulation/Strategy



το οποίο βλέπετε το γενικό αντικείμενο της επόμενης αποστολής σας. Configure subs, με την οποία εξοπλίζετε τα υποβρύχιά σας κ.ά., τα οποία θα συζητήσουμε παρακάτω. Τέλος, υπάρχει και η ευνόητη επιλογή "Start Mission"... Εδώ πρέπει να πω ότι υπάρχει και ένα υποτυπώδες campaign με τίτλο training, το οποίο περιλαμβάνει 10 εκπαιδευτικές αποστολές. Μπορείτε να το παραλείψετε, αν όμως το φέρετε σε πέρας, οι ανταμοιβές από κάθε σας αποστολή θα είναι σημαντικά μεγαλύτερες. Ας δούμε συνοπτικά τα campaigns από το ευκολότερο στο δυσκολότερο:

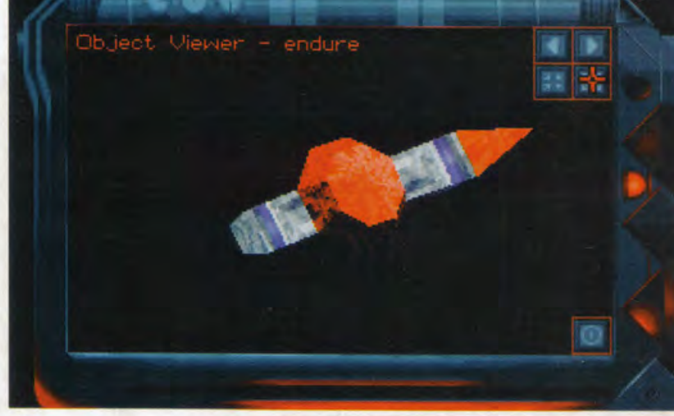


1) Sea of Japan. Βρίσκεστε στη θάλασσα της Ιαπωνίας. Αυτή είναι μία περιοχή, η οποία διεκδικείται από το 2006 από τους Ιάπωνες, τους Ινδονήσιους και τους Φιλιππινέζους. Εσάς, σας προσλαμβάνει μία ιαπωνική πολυεθνική για να... "βοηθήσετε" στην απομάκρυνση οποιουδήποτε μη-Ιάπωνα! Έχετε απεριόριστες αποστολές στη διάθεσή σας για να επιτύχετε αυτόν το σκοπό.



2) South China. Εκεί τα πράγματα έχουν σχέση με τα ναρκωτικά και, συγκεκριμένα, με το όπιο. Σας προσλαμβάνει η κινέζικη κυβέρνηση για να βοηθήσετε στην πάταξη του εμπορίου ναρκωτικών.





3) Antarctica. Εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν! Οι Ρώσοι, οι Αμερικανοί και οι Ιάπωνες προσπαθούν να καταλάβουν την Ανταρκτική, εξαιτίας των πολύτιμων κοιτασμάτων πετρελαίου. Εσάς, σας προσέλαβε μία αμερικανική πολυεθνική για να βάλετε τέλος στο πρόβλημα αυτό... όμως με μόνο 9 αποστολές. Με λίγα λόγια, σας λένε: "Κόψτε το κεφάλι σας... εμείς 9 αποστολές πληρώνουμε."

4) North Atlantic. Η μαφία χτυπά και υποβρυχίως και μάλιστα έβαλε στο στόχαστρό της τον Καναδά. Είστε με το μέρος του Καναδά φυσικά... Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε όλα τα υποβρύχια ορυχεία που έχει η μαφία. Μετά, φάτε και μία μακαρονάδα προς τιμή του αρθρογράφου!

Οπως διαπιστώνετε, το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο, "πάσχει" όμως από το ελάττωμα του Fields of Glory. Δεν μπορείτε να παρασκευάσετε τα δικά σας σενάρια. Ομως, τα γραφικά, ο ήχος και οι αποστολές του αντισταθμίζουν αυτή την απώλεια με το παραπάνω!

Ας δούμε, όμως, βήμα βήμα μία αποστολή. Πρώτα πηγαίνετε και διαλέγετε ένα campaign. Αυτό είναι το North Atlantic. Υστερα, πηγαίνετε στο Mission Brefing και διαβάζετε το γενικό αντικείμενο της αποστολής σας, το οποίο είναι να καταστρέψετε όλα τα ορυχεία της μαφίας σε ένα συγκεκριμένο τομέα! Θα μου πείτε πως "είναι εύκολο αυτό". Η απάντησή μου είναι ότι είναι πολύ δύσκολο, αφού δεν πρέπει να σας αντιληφθούν ότι τα καταστρέψατε! Αν γίνει αυτό, δεν θα πληρωθείτε ούτε ένα δολάριο! Οσοι από εσάς έχουν παίξει κάποιο από τα Wolfpack, Red Storm Rising, 688 Attack sub, Silent Service I, II, θα έχετε μάθει ότι το μεγαλύτερο όπλο ενός υποβρυχίου είναι η σιωπή του, το ότι είναι αόρατο. Ομως, τα τελευταία τεχνολογικά μέσα επιτρέπουν την ανίχνευσή του, εάν δεν προσέχει ο κυβερνήτης. Σκοπός σας είναι να εκμεταλλευτείτε τα υπόγεια ρεύματα και τις αντιθέσεις θερμοκρασίας (ελπίζουμε να μπορέσουμε να κάνουμε ένα Play The Game) για να παραμείνετε αόρατος. Η μαφία δεν πρέπει να αναγνωρίσει το σκάφος σας. Μετά από αυτό, πηγαίνετε στον εξοπλισμό σας. Για μία τέτοια αποστολή χρειάζεστε πολλές ρουκέτες και όχι πολλές τορπίλες. Επίσης, τα decoys θα σας φανούν άχρηστα, διότι χρησιμοποιούνται για να μπερδέψουν τυχόν τορπίλες που σας κυνηγούν. Σε αυτή την αποστολή ΔΕΝ πρέπει να σας δουν για να σας ρίξουν... Μετά, βλέπετε με ένα από τα εικονίδια, αν θα έχετε και συνοδεία! Μάλιστα, μπορείτε να έχετε μέχρι 6 υποβρύχια τύπου Lightning μαζί σας. Κανονίζετε το σχηματισμό σας, καθώς και τα waypoints της διαδρομής σας. Βλέπετε τρισδιάστατα ένα χάρτη της γενικής περιοχής, ώστε να σχεδιάσετε με προσοχή την πορεία σας. Με κόκκινο χρωματίζονται τα waypoints, τα οποία βρίσκονται στην περιοχή του εχθρού. Με κάθε αποστολή, ανάλογα με το πώς θα τα πάτε, κερδίζετε (ή χάνετε) ένα κομμάτι από το χώρο του Campaign. Επίσης, η χρηματική αμοιβή εξαρτάται από το πόσο καλά θα τα πάτε. Με τα χρήματα κατασκευάζετε ή αγοράζετε νέα όπλα. Κάθε αποστολή επηρεάζει την έ-





κβαση της επόμενης. Αν δηλαδή τριγυρίζετε στο campaign και σκοτώνετε όλο τον κόσμο, ίσως τελειώσετε το campaign με μία αποστολή, κάτι το οποίο είναι όνειρο θερινής νυκτός και γι' αυτό ξεχάστε το! Μετά από όλα αυτά, πηγαίνετε στο Start Mission.

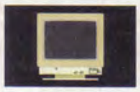
Μετά από ένα σύντομο φόρτωμα, θα σας καλωσορίσουν τα πιο ωραία γραφικά που έχετε δει ποτέ. Βρίσκεστε μέσα στο πολύ καλά σχεδιασμένο cockpit ενός καταδιωκτικού υποβρυχίου. Ο βυθός είναι textured και βασισμένος σε φωτογραφίες (υποβρύχιες) του Michigan Institute for Oceanographic studies. Βέβαια, αυτού του είδους τα γραφικά απαιτούν υπολογιστική δύναμη και επομένως, αν δεν έχετε τουλάχιστον έναν 386DX/33, τότε καλύτερα να επιλέξετε τα γραφικά να είναι απλά vectors. Οι χρωματισμοί είναι εκπληκτικοί και η υποβρύχια αίσθηση μοναδική! Οι ήχοι είναι φοβεροί. Το μπιπ του sonar σάς τρομάζει λιγάκι, γιατί ξέρετε ότι ένας εχθρός είναι εκεί κοντά. Δεν τον βλέπετε όμως. Είστε πολύ βαθιά και οι προβολείς σας δεν φτάνουν τόσο μακριά! Οσο πιο πολύ αναδύεστε, όμως, τα χρώματα "ανοίγουν" και βλέπετε τα πάντα. Σας βλέπουν όμως και οι εχθροί. Χρησιμοποιήστε τα υποβρύχια βουνά για να κρυφτείτε. Επάνω από το σκαφάκι σας υπάρχει ένα στρώμα από παραλληλόγραμμα. Αυτά αποτελούν το thermal layer. Τι είναι αυτό; Είναι ένα σημείο, όπου η θερμοκρασία της θάλασσας αλλάζει απότομα. Αν είστε κάτω από το layer και ο εχθρός σας από πάνω, τότε οι πιθανότητες να ανιχνευτείτε είναι πολύ μικρές. Αν όμως ο εχθρός σας καταδυθεί; Υπάρχουν πολλά κόλπα στο παιχνίδι. Με την εξάσκηση θα τα μάθετε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

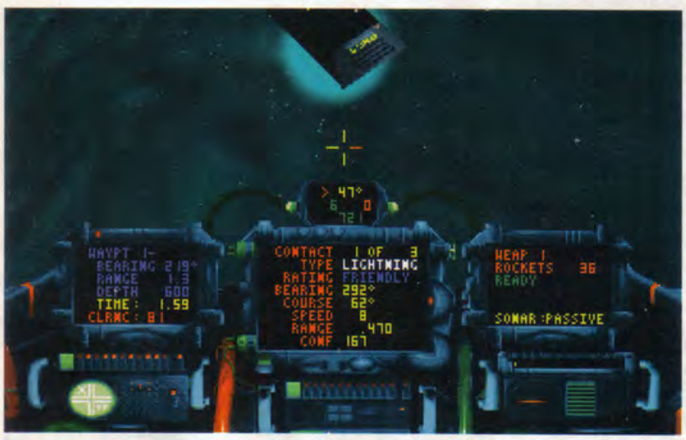

386SX/25


2 Mbytes καθώς και 598K ελεύθερα για να τρέξει.


10.5 Mbytes, αλλά για το installation θέλει 12MB.


VGA 320x200 με 256 χρώματα.


5 δισκέτες των 1.44MB





Ας μιλήσουμε όμως και για το cockpit. Υπάρχει ένα βυθόμετρο, καθώς και μία οθόνη, η οποία σας δίνει πληροφορίες για την επαφή του sonar σας. Αν έχετε καλό στίγμα, μπορείτε να δείτε την πορεία, την ταχύτητα και το βάθος του εχθρού. Αν θέλετε, μπορείτε πατώντας το S να ενεργοποιήσετε το active sonar. Αυτό όμως είναι επικίνδυνο, γιατί ναι μεν βοηθά τις τορπίλες σας να "κλειδώσουν" το στόχο γρήγορα, αλλά είναι σαν να βάζετε τη θέση σας στις ειδήσεις των 8:30! Με το πλήκτρο 1 βλέπετε το χάρτη, με το 2 τις ζημιές και ορίζετε την προτεραιότητα επισκευής τους, με το 3 βλέπετε πληροφορίες για τα σκάφη που σας συνοδεύουν. Από εδώ μπορείτε να τους δώσετε διαταγές, οι οποίες αφορούν στο σχηματισμό, καθώς και στις τακτικές επίθεσης. Με το 4 βλέπετε μία Database, η οποία έχει πληροφορίες για οποιοδήποτε όχημα παίρνει μέρος στο παιχνίδι. Κάτι πολύ σημαντικό. Κάτω από τον επιλογέα όπλων (στη μέση και δεξιά της οθόνης) υπάρχει μία μπάρα. Αυτή, όσο πιο πολύ μεγαλώνει, τόσο πιο εύκολο είναι να σας ανιχνεύσουν... Οπως βλέπετε, το simulation και το strategy στοιχείο είναι διάχυτα στο παιχνίδι!

Τελικά, έχουμε να πούμε ότι είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι με σχεδόν τέλεια γραφικά και ήχο και με φοβερές bitmap εκρήξεις. Η πλοκή είναι πολύ καλή και μολονότι λείπει ο σχεδιασμός ενός δικού μας campaign, τα υπόλοιπα πηγαίνουν τέλεια. Αν δεν σας αρέσουν αυτά τα παιχνίδια, σας συνιστώ να το αγοράσετε... μόνο και μόνο για να το δείχνετε στους φίλους σας! ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τα 2 20% χάθηκαν από την έλλειψη σχεδιασμού αποστολών... Παρ' όλα αυτά, κάθε αποστολή επηρεάζει την επόμενη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	80
ΑΝΤΟΧΗ	80

87%

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Το MIGHT AND MAGIC 4, ή CLOUDS OF XEEN όπως ονομάζεται, έκανε πραγματικό πάταγο μια και είναι το πιο μεγάλο RPG, αλλά και το πιο εθιστικό. Ο αρχισυντάκτης μας, κάτι ξέρει - με κυνηγούσε να του παραδώσω τα άρθρα και εγώ έπαιζα ασταμάτητα. Μια φορά συμπλήρωσα 14 ώρες παιγνιδιού χωρίς σταματημό!!!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η υπόθεσή του είναι σχετικά απλή. Εσείς, μια ομάδα από έξι adventurers, πρέπει να βρείτε και να εξοντώσετε το Lord Xeen που έχει κυριεύσει την περιοχή. Μιλάμε για μια αχανή έκταση περίπου 63x93 (μήκος-πλάτος) δηλαδή 5.859 οθόνες-δωμάτια. Σε αυτήν υπολόγισε επιπλέον και πύργους, πόλεις, σπήλαια, ναούς και σύννεφα!!! Είναι πραγματικά ένα τεράστιο RPG με ένα όμως φοβερό προσόν. Η προαναφερθείσα έκταση είναι τελείως ανοικτή για εξερεύνηση με μερικές εξαιρέσεις και κυρίως το να μπορείς να νικάς τα τέρατα για να προχωράς. Αυτό που μετράει πολύ είναι ότι τα πάντα που αφορούν στην εξέλιξη της περιπέτειας υπάρχουν διάσπαρτα ως hints. Τίποτα δεν υπάρχει για το οποίο να μην μπορείς να βρεις πληροφορίες. Είναι ίσως το καλύτερο RPG στον τομέα αυτό. Σημείωσε επίσης ότι η περιπέτεια έχει δεκάδες υπο-αποστολές, οι οποίες κύριο σκοπό έχουν να ανεβάζεις τα experience points και το level σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι παρά πολύ καλά, με εξαιρετικά σχεδιασμένα τέρατα και αρκετά καλή αναπαράσταση γενικών χώρων. Η μουσική του είναι επίσης πολύ καλή, ενώ το speech, όπου υπάρχει, και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι εντυπωσιακότατα. Ο χειρισμός του, εφόσον εξοικειωθείς, είναι απλός με μόνο πρόβλημα τη χρήση των διαφόρων όπλων που είναι λίγο προβληματική. Το παράθυρο της κυρίως δράσης καταλαμβάνει τα 3/4 της οθόνης. Ακριβώς από κάτω υπάρχουν τα πορτρέτα των 6 ηρώων. [Στα Inns (ταβέρνες) μπορείς να φτιάξεις δικούς σου ήρωες αν θέλεις.] Κάνοντας κλικ σε ένα πορτρέτο εμφανίζονται τα χαρακτηριστικά του χα-



Ο Lord Xeen που πρέπει να σκοτώσεις.



Ο 6ος καθρέφτης. Ετσι ενεργοποιείς το φινάλε του RPG.

ρακτήρα. Οι ήρωες μπορούν να φτάσουν μάξιμουμ στο 22 level, ενώ τα βραβεία των αποστολών είναι 42 συνολικά. Στο icon Hem βλέπεις και φοράς ή βγάζεις τα όπλα, την πανοπλία σου και τα extra αντικείμενα που κουβαλάς. Αν κάποιο σπάσει, μπορείς να το φτιάξεις στους σιδεράδες στις πόλεις. Στη δεξιά μεριά της οθόνης πάνω-δεξιά βλέπεις ένα μικρό χάρτη της περιοχής όπου κινείσαι. Από κάτω υπάρχουν τα icons SHOOT (S), CAST (C), REST (R) κοιμούνται, BASH (B) κλοτσάς, DISMISS (D) διώχνεις ένα μέλος (στις ταβέρνες), VIEW QUESTS (V), AUTOMAP (M) (εξαιρετικά χρήσιμο), INFORMATION (I), QUICK REFERENCE (Q). Σε μάχη αυτά αλλάζουν σε QUICK FIGHT (F) πολύ χρήσιμο, CAST (C), ATTACK (A), USE (U), RUN (R) για να φύγεις, BLOCK (B) αμύνεσαι, QUICK FIGHT OPTION (O), INFORMATION (I), και QUICK REFERENCE (Q). Τέλος, από κάτω υπάρχουν τα βέλη (arrows) της κίνησης. Φαγητό αγοράζεις στις ταβέρνες, γιατρεύεσαι στους ναούς (εκτός και αν έχεις τα κατάλληλα spells), στα Guilds, αφού γίνεις μέλος, μαθαίνεις (αγοράζοντας) τα διάφορα spells και level (τα 20 από τα 22) ανεβάζεις στα Training Grounds στις διάφορες πόλεις.

TA MIRROR WORDS

Για να τηλεμεταφέρεσαι σε κάποιο μέρος, σε οποιαδήποτε πόλη, στο magic mirror που διαθέτει (κρυστάλλινη μπλε σφαίρα με ένα χρυσό φίδι γύρω-γύρω) πες κάποια από τις παρακάτω διευθύνσεις και θα τηλεμεταφερθείς σε αυτήν: ASP, BARBARIC MOUNTAINS, CASTLE BASENJI, CASTLE BURLOCK, CAVE OF ILLUSION, COUNT DU MONEY, DARKSTONE TOWER, DARZOG'S TOWER, DEEP MINE ALPHA, DEEP MINE OMEGA, DEEP MINE KAPPA, DEEP MINE THETA, DESERT OF THE SPHINX, DRAGON LAIR, DRAGON TOWER, EVER BLOSSOM ORCHARD, FAIRY FOREST, FOREST OF THE WALKING DEAD, GARGOYLE RANGE, JOUSTER'S SAVVAH, LAND OF THE GIANTS, LAVA LAKE, LIFE FORCE LAGOON, MAGIC DELTA, MINE 1, MINE 2, MINE 3, MINE 4, MINE 5, MOUNT FIRESTONE, NEWCASTLE, NIGHTSHADOW, OGRE HILLS, PITCHFORK GREEK, RED DWARF RANGE, RED RIVER BASIN, RIVERCITY, SHANGRI-LA, SHOWTIME (βλέπεις το φινάλε !!!), TOAD MEADOW, TOWER OF HIGH MAGIC, TROLL FOREST, VERTIGO, WARZONE, WINTERKILL, WITCH TOWER.

Εταιρία
New World Computing
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D, RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Εύκολο/Μέσο



Η οθόνη όπου δημιουργείς νέους χαρακτήρες.



Οι θησαυροί τους οποίους βρίσκεις στο Dragon Cave.

ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙΣ

1. Πάρε το Alacorn of Falista από το Witch Tower και γύρνα το στη Valia (area F4). Ετσι, όλοι οι χαρακτήρες θα αποκτήσουν το Crusader Skill.

2. Τώρα πήγαινε στο Castle Burlock. Επισκέψου τον Artemus, the King's Adviser και την Princess Roxanne, οπωσδήποτε. Δύο βιβλία (books) θα σου μάθουν τα Linguist και Astrologer skills. Στην area D4 βρες τη Mirabeth the Mermaid. Σου δίνει το stone για το Temple of Yak. Σ' αυτό το Temple βρες τα 5 King's Megacredits. Τώρα αγόρασε το Deed to Newcastle στην περιοχή C4 από τα Tayman για 50.000 golds. Στο Castle Burlock δώσε τα Megacredits για να κτιστεί το κάστρο σου, NEWCASTLE. Πήγαινε σε αυτό και πάρε το stone για το Tomb of Terror. Από εδώ πάρε τουλάχιστον άλλα 5 Megacredits και γύρνα πάλι στο Castle Burlock. Πλήρωσε για συνέχιση έργων στο Newcastle. Γύρνα στο Newcastle και βρες το Golem stone.



Οι τράπεζες στο Xeen. Καταθέτοντας τα λεφτά σου, αυτά αυξάνουν.



Οι ταβέρνες - Inn στο Xeen.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW



Η πινακίδα που σου λέει τι να κάνεις για να τηλεμεταφερθείς στα Clounds of Xeen.



Ο χαρακτήρας που σε αφήνει να μπεις ή όχι στους διάφορους πύργους.

Στο Golem dungeon θα βρεις πολλά ακόμη Megacredits. Πάρε τα. Πήγαινε στο Cave of Illusion (area B4, X2, Y15). Εδώ μπες μόνο άμα έχεις πάρα πολλά gems. Στο level 4, X7, Y14 ένα skull θα σου πουλήσει για 300 gems το key για το Tower of High Magic (θα χρειαστείς όμως πάρα πολλά gems). Στον πύργο αυτό, στο 4 level σε ένα chest, θα βρεις το key για το Dazzog's Tower. Τώρα πήγαινε στον πύργο αυτόν. Κάπου θα βρεις τον Crodo (level 3 ερχόμενος από το level 4 όμως!). Ελευθερώνοντάς τον, κάθε χαρακτήρας παίρνει 1.000.000 experience. Τώρα, γυρνώντας στο Castle Burlock, ο Artemus θα σου δώσει την άδεια να σκάψεις ένα υπόγειο-φυλακή στο Newcastle. Αφού πληρώσεις για τις νέες εργασίες στο Newcastle, πήγαινε σ' αυτό. Στο υπόγειο dungeon θα βρεις το XEEN SLAYER SWORD. ΜΟΝΟ αυτό το όπλο κτυπά και σκοτώνει το Lord Xeen. Ανέβα στο Dazzog's Tower. Στα σύννεφα (clouds), έχοντας τα levitate και teleport spell στην πινακίδα που λέει Xeen - 9 N, κάθισε σ' αυτή και κοιτώντας βόρεια μεταφέρεσαι 9 τετράγωνα στα νέα σύννεφα που είναι το Castle Xeen. Παίξε τα τέσσερα παιχνίδια έχοντας πολύ δυνατά χαρακτηριστικά στα Might (X15, Y24) Speed (X14, Y26), Endurance (X11, Y25),

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



80286 ή ανώτερο.



Θέλει οπωσδήποτε 1 MB XMS ή EMS μνήμης και 583 K της βασικής.



Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 16.4 MB μαζί με τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA.



6 δισκέτες των 1.2MB. Το πρόγραμμα εισάγεται από τη Greek Software.

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Cleric of Vak



Cloud golem



Jouster



Killer Sprite



Lava Golem



Mad Fool



Mummy



Robber



Skeleton



Snow Beast



Stone golem



Roc



Vak Lich



Xeen' s Guard

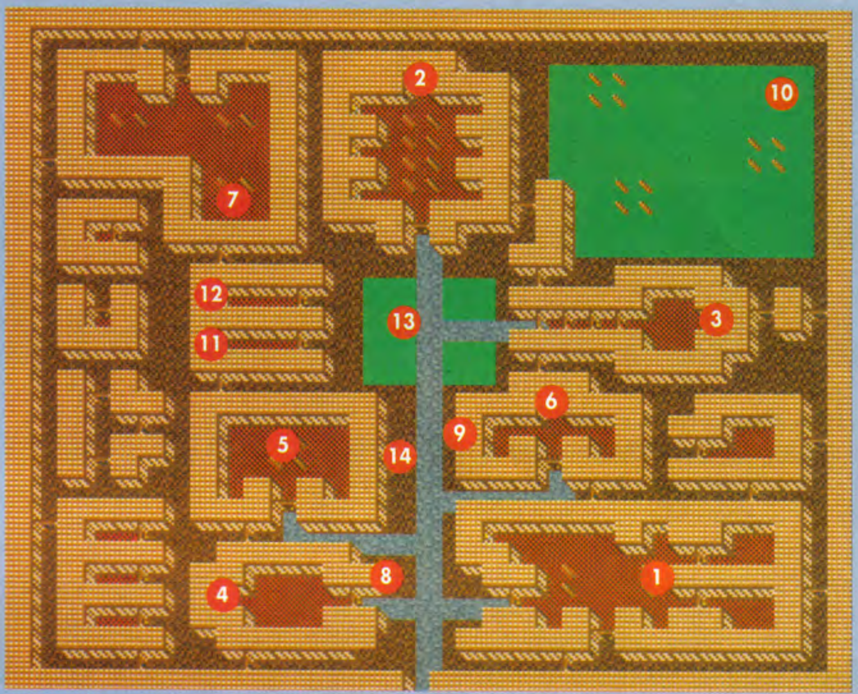
Αυτό το τέρας δεν προλάβαμε να το πάρουμε γιατί το έφαγε ένα άλλο.

Accuracy (X12, Y22) και το Prize Booth (X12, Y29). Αντάλλαξε τα 4 βραβεία για ένα Genuine Lord Xeen Cupie Doll. Τώρα μπες στο Castle Xeen. Μέσα πρέπει να απενεργοποιήσεις ΟΛΕΣ τις παγίδες προτού προσπαθήσεις να ανέβεις από τις κεντρικές σκάλες. Οταν συναντήσεις το Lord Xeen θυμήσου ότι μόνο το Xeen Slayer Sword τον κτυπά. Νικώντας το Lord Xeen το παιχνίδι δεν τελειώνει. Μπορείς να τριγυρνάς συνέχεια οπουδήποτε, εξερευνώντας και μέρη που δεν έχεις πάει ακόμη. ΜΟΝΟ άμα κάνεις κλικ στο Magic Mirror, το οποίο είναι στο ίδιο επίπεδο όπου σκότωσες το Lord Xeen, το παιχνίδι θα τελειώσει - με ένα πολύ εντυπωσιακό φινάλε. Αυτός είναι και ο 6ος mirror που σου ζητά ο King Burlock στο Castle Burlock.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ RPG

Ενα RPG δεν είναι adventure για να καταγράψουμε βήμα προς βήμα τη λύση. Εδώ απλά καταγράφουμε τι πρέπει, σε γενικές γραμμές, να κάνετε. Ξεκινώντας βρες το δρόμο σου για το Joes warehouse (το κτίριο στην πιο πάνω-αριστερή γωνία του χάρτη της πόλης, όπως κοιτάς το monitor). Εδώ άνοιξε οπωσδήποτε το πιο SE crate. Θα βρεις τα στοιχεία που χρειάζεσαι για να πείσεις το Δήμαρχο (Mayor) της πόλης. Μην πιεις από το πηγάδι της πόλης, προτού ανοίξεις το crate αυτό. Μετά όμως, πίνοντας από το πηγάδι, κάνει Restore όλα τα hit points που κάθε χαρακτήρας έχει πάρει. Αφού εξερευνήσεις όλη την πόλη, πήγαινε στα Training Grounds και με τα experience points που έχεις, αγόρασε 1-2 level για κάθε χαρακτήρα. Μετά την πόλη του Vertigo, προσωπικά συνιστώ να πάτε στην περιοχή F3-F4 του έγχρωμου χάρτη που υπάρχει μέσα στο πακέτο της περιπέτειας. Εδώ τα τέρατα (skeletons, zombies, giant snakes, giant toads κ.λπ.) είναι εύκολο να νικηθούν. Κάνε όμως συχνά save. Εδώ θα βρεις και Phirna Roots που ζητά η Myra, η Herbalist που είναι έξω από το Vertigo. Επίσης, θα βρεις και το Witch Tower, το κλειδί του οποίου είναι στο F4, X9, Y3. Ο πύργος αυτός είναι ο πιο εύκολος απ' όλους που υπάρχουν. Πρόσεξε όμως. Στα 4 επίπεδά του θα βρεις αιχμαλωτισμένα παιδιά, ελευθερώνοντας τα οποία παίρνεις +5.000 experience. Skulls που δίνοντάς τους gems σου μιλάνε (πολύ χρήσιμο) και μερικά σου μαθαίνουν και spells. Rags (ρούχα) που συνήθως κρύβουν χρυσάφι, αλλά και που προκαλούν disease. Witch's Brews - προτού πιεις κάνε SAVE, μια και άλλοτε κάνουν καλό, συνήθως όμως κάνουν κακό - εντόπισέ τα καλά και πιες μόνο απ' αυτά. Στο level 4 είναι το Alacorn of Falista, σ' ένα alcove. Για να μπεις λες στο skull το σύνθημα "ROSEBUD" (σου το λένε στον πύργο). Μη βγεις ακόμη στα clouds, πάνω στον πύργο, αν δεν έχεις το Levitate spell. Αφού εξερευνήσεις και το Witch Tower πήγαινε και μπες στα Mimes, αριστερά και βόρεια από το Vertigo. Εδώ πρόσεξε. Σε μερικά βαρέλια θα βρεις χρωματιστά ποτά. Αυτά αντιστοιχούν σε: RED-Might, BLUE-Personality, ORANGE- Intellect, GREEN-Endurance, YELLOW- Accuracy, PURPLE - Speed και WHITE - Luck. Μη μοιράσεις τα χαρακτηριστικά σε όλους τους ήρωες, αλλά ανέβαζε μόνον έναν σε κάποιο απ' αυτά. Δηλαδή δίνε μόνο σε έναν το Might (και όχι σε πολλούς) ή το Intellect κ.λπ. Προς το τέλος της περιπέτειας, οι ήρωές σου θα χρειαστεί να έχουν πάρα πολύ υψηλά χαρακτηριστικά. Αυτό το κατορθώνεις μόνο αν δώσεις όλο το Might σε έναν, όλο το Intellect σε έναν άλλο (όποιους θέλεις) κ.λπ. Σκοτώνοντας τον Dwarf King στο Deep Mine Omega γύρνα στο δήμαρχο του Vertigo. Η συνέχεια στην οθόνη σας. ■

Η ΠΟΛΗ VERTIGO



1: Tavern
2: Temple
3: Bank
4: Blacksmith (Σιδεράς)
5: Training Grounds
6: Guild (Αγοράζεις spells)
7: Evidence Crate
8: Ο Δήμαρχος
9: Γράφεσαι μέλος για το Guild.
10: Ο Pathfinder
11: Ο Cartographer
12: Ο Joe
13: Το Πηγάδι
14: Ο Καθρέφτης

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εκπληκτικό RPG, ίσως το πιο ιδανικό για να "μπει" στο χώρο ένας αρχάριος. Πάρα πολύ μεγάλο σε έκταση, πολύ καλά γραφικά και πάνω από όλα φοβερά εθιστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	86
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

90%

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Είναι απαραίτητα δύο λόγια για την έκδοση CD του INKA 2, η οποία με τα 180 MB που καταλαμβάνει εντυπωσιάζει από όλες τις πλευρές. Σε αρκετά CD Drives, όσοι έχουν SoundBlaster, δεν θα μπορούν να ακούνε καθόλου speech. Οσοι έχουν Pro Audio Spectrum, δεν θα έχουν κανένα πρόβλημα. Τι κάνουν τώρα όσοι έχουν SoundBlaster; Πρώτον, απευθύνονται αμέσως στην εταιρία στη Γαλλία και, τότε, η εταιρία τούς στέλνει αμέσως ταχυδρομικά μια fix-disk, η οποία διορθώνει το πρόβλημα χωρίς καμιά επιβάρυνση βέβαια. Τι κάνετε μέχρι να έρθει η δισκέτα με το ταχυδρομείο; Απλώς, αλλάζετε την ημερομηνία του υπολογιστή σας και εισάγετε νέα ημερομηνία πριν από 12-93. Υπάρχει μία conflict ανάμεσα στην τρέχουσα ημερομηνία και σε αυτήν της εγκατάστασης!!! Αλλάζοντας την ώρα, μέχρι να έρθει η fix-disk, το πρόβλημα διορθώνεται και θα έχετε κανονικά speech!!! Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

Στο τεύχος του Νοεμβρίου, έχαμε παρουσιάσει το GOBLIINS 2. Η καθυστέρηση οφειλόταν στο ότι μόλις είχε αναλάβει την αντιπροσωπία της COKTEL η Greek Software, ενώ πιο πριν δεν βρίσκαμε το πρωτότυπο πουθενά. Τώρα πια, όμως, μπορούμε να παρουσιάσουμε έγκαιρα το GOBLINS 3. Το INCA 2, που και αυτό ήρθε πρωτότυπο και είναι εκπληκτικό, θα το δούμε στο επόμενο τεύχος.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Είσαι ο Blount, δημοσιογράφος της Goblins News, και ανέλαβες από την εφημερίδα σου να ταξιδέψεις στο μακρινό νησί Foliander για να πάρεις συνέντευξη από τη Βασίλισσα Xina και το Βασιλιά Bodd. Τα βασίλειά τους βρίσκονται σε συνεχή αντιδικία και μία από τις βασικές πλευρές της διαμάχης αυτής είναι το ποιος θα κατακτήσει πρώτος το λαβύρινθο, ο οποίος υπάρχει στην περιοχή. Σύμφωνα με πανάρχαιους μύθους, ο πρώτος που θα κατακτήσει το φοβερό αυτό λαβύρινθο, θα εξασφαλίσει μακροζωία και ευτυχία για τους κατοίκους του Βασιλείου του. Δεν είναι τυχαίο ότι κανείς μέχρι τώρα δεν κατόρθωσε να περάσει με επιτυχία το λαβύρινθο αυτόν. Ξαφνικά, όμως, τα πράγματα άρχισαν να περιπλέκονται, μια και ο Behorn, ο φύλακας του λαβύρινθου, πέθανε, η δε κόρη του, που ήταν και η φυσική διάδοχός του, εξαφανίζεται. Παράλληλα, χάνεται και το περίφημο κλειδί του λαβύρινθου. Στη διάρκεια του ταξιδιού σου θα έρθεις αντιμέτωπος με μια σειρά ατελείωτων εμποδίων. Στο ταξίδι σου αυτό, θα έχεις τη βοήθεια του παπαγάλου Chump, του βόα Fulbert και του μάγου Ooya. Πολύ γρήγορα, θα συναντήσεις την αιχμάλωτη Wynnona, την κόρη του Behorn, την οποία θα ερωτευτείς. Θα κατορθώσεις να την αποσπάσεις από τα χέρια των ανδρών του βασιλιά Bodd, αλλά ο διαβολικός





ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Fourbalous, που έχει κλέψει και τα κλειδιά του λαβύρινθου, θα τη μεταμορφώσει σε πεταλούδα. Και εσύ θα αναγκαστείς να πέσεις με τα μούτρα στο εργαστήριο ενός αλχημιστή, με σκοπό να φτιάξεις ένα μαγικό φίλτρο, χάρη στο οποίο θα μπορέσεις να πετάξεις. Θα βρεις την καλή σου; Θα τη σώσεις; Θα μπορέσεις να σταματήσεις την έχθρα των δύο βασιλείων; Και, το κυριότερο, θα μπορέσεις να πάρεις τις συνεντεύξεις που θέλεις; Το σενάριο της περιπέτειας είναι, με διαφορά, το καλύτερο της σειράς και σίγουρα το πιο "τρελό", το πιο ψυχεδελικό. Θα σας εντυπωσιάσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά, με καταπληκτικά σχέδια και απίθανους χρωματισμούς. Εχει γίνει εκπληκτική δουλειά στον τομέα αυτό, στα δεδομένα πάντοτε της COKTEL. Η μουσική του και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά. Ως μουσική επένδυση υπάρχουν αρκετά γνωστά ροκ κομμάτια (!), αλλά αυτό που ξεχωρίζει είναι τα διάφορα ηχητικά εφέ και το απίθανο (θεός να το κάνει) speech των διάφορων χαρακτήρων. Ο χειρισμός του είναι ο καλύτερος, ο πιο τέλειος από οποιοδήποτε άλλο adventure της εταιρίας. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, βλέπεις τα Icons: MANAGEMEN (Save/Load/Quit κ.λπ.), Jo όπου έχεις 5 δυνατότητες να πάρεις τα hints κάποιων γρίφων, το GOBLINS NEWS, όπου με τη μορφή εφημερίδων καταγράφεται μια γενική περίληψη των όσων έχεις κάνει μέχρι τη στιγμή εκείνη, το INVENTORY, το εκπληκτικό AIM OF THE SCREEN, όπου σε κάθε οθόνη βλέπεις ποιος είναι σε γενικές γραμμές ο σκοπός σου, και το OPTIONS με τα Music/Info. Για να πάρεις κάτι ή να κάνεις "κάπου" μια δράση, κατευθύνεις τον κέρσορα εκεί

ΕΤΑΙΡΙΑ
COKTEL Vision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, Macintosh, Amiga CD ROM PC
ΤΥΠΟΣ
3-D digitized graphic, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Ανωτέρα





όπου θέλεις και μετά πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory σου ή για να βάλεις κάποιο σε αυτό, πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse. Στην πρώτη περίπτωση, αφού ανοίξεις το inventory σου, διαλέγεις ένα αντικείμενο (όποιο θέλεις) με το αριστερό πλήκτρο του mouse και αυτόματα σχηματίζεται η εντολή "USE αντικείμενο ON". Κάνοντας κλικ όπου νομίζεις, ενεργοποιείται η εντολή. Τα Saves του, για πρώτη φορά, φαίνεται να είναι άπειρα στον αριθμό (επιτέλους), ενώ κάθε φορά σώζεται και η γραφική παράσταση του μέρους όπου βρίσκεσαι. Συνοψίζοντας, αυτό το adventure της COKTEL είναι το πρώτο που δεν θα σας ενοχλήσει με προβλήματα χειρισμού. Ολα εκτελούνται (κυρίως τα διάφορα κλικ) κατά πραγματικά άψογο τρόπο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πάρα πολύ καλή, πειστική, γεμάτη χιούμορ και ψυχεδέλεια. Στηρίζεται κυρίως στο πάρα πολύ καλό σενάριο της συγκεκριμένης περιπέτειας, αλλά και στην εκπληκτική δομή των διάφορων γρίφων. Οι γρίφοι του ποικίλλουν, ως προς τον πλούτο των ιδεών στις οποίες στηρίζονται, αλλά και ως προς το βαθμό δυσκολίας τους. Ας δούμε ορισμένους. Τι κάνεις ό-





ADVENTURE REVIEW





ταν φτάσεις στην πόλη (town); Κάνε USE την umbrella στην τρύπα (hole), στη σκεπή του σπιτιού. Μίλησε στη γιαγιά (mommy). Σου δίνει το warm bottle. Κάνε το USE στο egg, στη σκεπή των σπιτιών. Γεννιέται ένα boucassier. Κάνε κλικ δύο φορές στο doorbell, όλο αριστερά, στην πόρτα του Alchemist Lab. Μετά τη δεύτερη φορά, μπορείς πλέον να μπαίνεις μέσα σε αυτό. Πήγαινε όλο αριστερά στο Grocery store. Μέσα σε αυτό κάνε κλικ το coin από το inventory σου στον Grocer. Κάνε κλικ σε αυτόν και το letter που σου έδωσε ο καπετάνιος στην ταβέρνα. Αφού "διώξει" τον ποντικό, πάρε από εκεί το egg of boa-boa και το key. Κάνε USE το key στο moonstone lamp, στον τοίχο. Παρακολούθησε τη μεταμόρφωσή σου σε λύκο, όποτε έχει φεγγάρι. Ως λύκος, πλέον, κάνε κλικ στο cupboard πάνω δεξιά στην οθόνη. Το πετάς στο πάτωμα. Τώρα, κάνε κλικ στο cornice στο ράφι, στον τοίχο πάνω από το πεσμένο cupboard. Από εκεί, πηδάς πάνω στο cupboard και το σπας. Κάνε κλικ στο opening, το οποίο άνοιξες στο πεσμένο cupboard. Βρίσκεις ένα hammer. Κάνε USE το hammer στο travel-box στα αριστερά. Ανοίγεις μία τρύπα. Κάνε κλικ στην τρύπα (hole). Βρίσκεις ένα decoy. (Με αυτό οι κυνηγοί καλούν τα πουλιά). Τώρα, κάνε USE το hammer πάνω στον Grocer. Πάρε το νόμισμα (coin), το οποίο ρίχνει στο πάτωμα. Τώρα, πλέον, ήσυχος πάρε και το spaghetti από το πάτωμα. Ανέβα στον καναπέ (sofa), δίπλα στο γραφείο του Grocer. Η συνέχεια στις οθόνες σας...





ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς πάνω στο ιπτάμενο πλοίο. Πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse (inventory). Κάνεις κλικ στο COIN και, κατόπιν, USE COIN ON SCREW, ακριβώς δίπλα σου στον τοίχο. Πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse για να ξανατοποθετήσεις το coin στο inventory σου και κάνεις κλικ στα HOOK και GOLF CLUB στο πάτωμα. Κάνεις κλικ στο KNOT, στον κόμπο του σχοινιού στο πάνω και πίσω μέρος του πλοίου. Ενα σακούλι με τον παπαγάλο πέφτει κάτω. Τώρα, με το δεξί πλήκτρο του mouse διαλέγεις το GOLF CLUB από το inventory σου και USE GOLF CLUB ON PARROT. Τον χτυπάς και πέφτει σε μία τρύπα στο πάτωμα. (Αν ο ήρωας Blount σταματήσει κάτω από το κατάρτι, για να σου πει τι πρέπει να κάνει, ώστε να δραπετεύσει, επαναλαμβά-





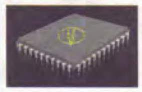
νεις την πιο πάνω εντολή, μέχρι να τον ρίξεις στην τρύπα στο πάτωμα, στο πίσω μέρος του πλοίου.) Τώρα, κάνεις κλικ δύο φορές στο box στο κάτω - μπροστινό μέρος του πλοίου. Παίρνεις τα pepper και plunger. Κάνεις κλικ και μία τρίτη φορά, για πλάκα. Με το δεξί πλήκτρο του mouse ανοίγεις το inventory σου, διαλέγεις το PLUNGER και USE PLUNGER ON PARROT (CHUMP). Τον τραβάς έξω. Από εδώ και πέρα, θα χειρίζεσαι τους δύο αυτούς χαρακτήρες. Από το inventory σου διαλέγεις το HOOK, και USE HOOK ON LOOP, η άκρη του σχοινιού που κρέμεται από ψηλά. Κάνεις κλικ στον Chump για να τον διαλέξεις και, στη συνέχεια, κάνεις κλικ στο weight πάνω στο μπροστινό κατάρτι. Καθώς ο Chump κινείται, κάνεις κλικ στον Blount. Τώρα, μόλις το σχοινί με το γάντζο σηκωθεί, έχοντας πιάσει μια ομπρέλα, ως Blount κάνεις κλικ στην umbrella και την παίρνεις. Βάζεις τον Blount να πάει να κάτσει στο hamd, στην πλώρη του πλοίου. Υστερα, κάνεις κλικ στον Chump και τον βάζεις να κάτσει στη flagstone, ακριβώς μπροστά από την πόρτα στην πλώρη του πλοίου. Κάνει σαν τραμπολίνο και εκσφενδονίζει τον Blount, ψηλά στην πλώρη του πλοίου. Διαλέγεις τον Blount, κάνοντας κλικ σε αυτόν, και κάνεις κλικ στο tooth μπροστά σου. Τώρα, πηγαίνεις κάτω, κάνοντας κλικ οπουδήποτε στο πλοίο, ενώ διαλέγεις από το inventory σου την UMBRELLA. USE UMBRELLA ON HOLE, την τρύπα στο βαρέλι, το οποίο κρέμεται στο πίσω μέρος του πλοίου. Αφού την βάλεις από το inventory σου, διαλέγεις το tooth και USE TOOTH ON ROPE, ακριβώς πίσω σου, αυτό που κρατά το βαρέλι. Κάτω, σκοπός σου είναι να εξολοθρεύσεις έναν-έναν τους επτά φρουρούς, αφού φυσικά πρώτα ερωτευτείς τη Wynnona. Κάνεις κλικ στην umbrella στο έδαφος και USE UMBRELLA ON HOT AIR, στην πιο αριστερή από τις δύο τρύπες στο έδαφος. Ανεβαίνεις μπροστά από το άγαλμα. Κάνεις κλικ στο crevice, το οποίο ουσιαστικά είναι το στόμα του αγάλματος. Ερωτεύεσαι παράφορα τη Wynnona. Κάνεις κλικ στο έδαφος για να κατεβείς. Διαλέγεις από το inventory σου το GOLF CLUB και USE GOLF CLUB ON HERCULES, το φρουρό στο δεξιό άκρο. Συνέχισε με USE GOLF CLUB ON GROMELON, το φρουρό που βρίσκεται αυτός πλέον στο δεξιό άκρο. Ξεμπερδεύεις και με αυτόν. Κάνεις κλικ στο piece of toasted bread στο έδαφος και το παίρνεις. Από το inventory σου, διαλέγεις το COIN και USE COIN ON MAC, αυτόν το φρουρό που είναι τώρα πιο δεξιά, όπως κοιτάς την οθόνη πάντα. Καθώς περιεργάζεται το νόμισμα, γρήγορα παίρνεις από το inventory σου το GOLF CLUB και USE GOLF CLUB ON MAC. Πάει κι αυτός. Παίρνεις το coin από το έδαφος. Από το inventory σου, παίρνεις το toasted bread και... η συνέχεια στην οθόνη σας!!! ■







ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Απαιτεί 386 στα 16 MHz και άνω.


Θέλει τουλάχιστον 570 K της βασικής μνήμης και 256 K της extended (XMS).


Απαιτεί σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 8.5 MB μαζί με τα Saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.


5 δισκέτες των 1.44 MB και εισάγεται από την Greek Software.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

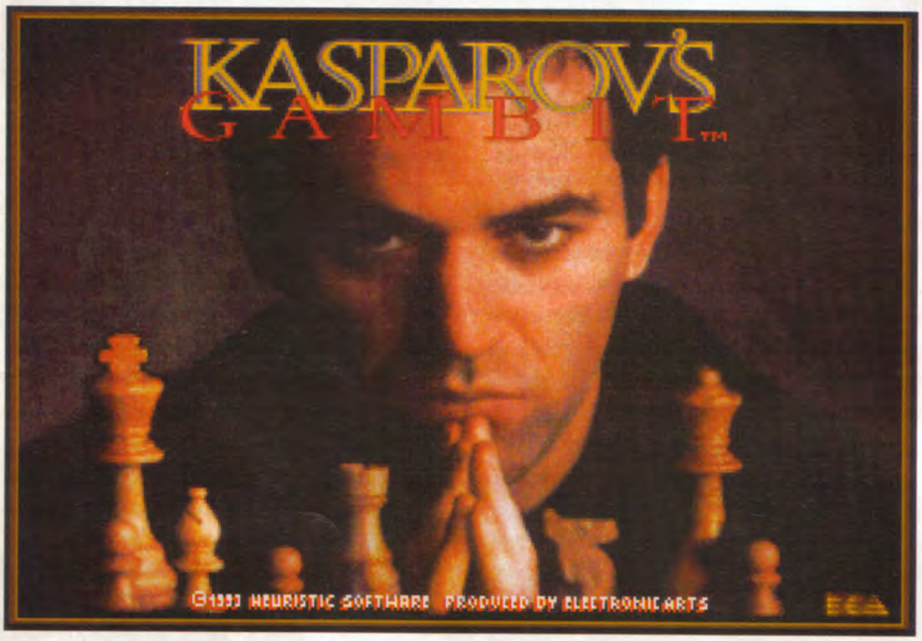
Διαθέτει πολύ καλύτερα γραφικά και χειρισμό από τα δύο πρώτα της σειράς. Είναι το πιο ολοκληρωμένο από άποψη σεναρίου και ίσως και το πιο δύσκολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΧΙΟΥΜΟΡ	92
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΡΙΦΟΙ	96

90%

ΜΑΧΗ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

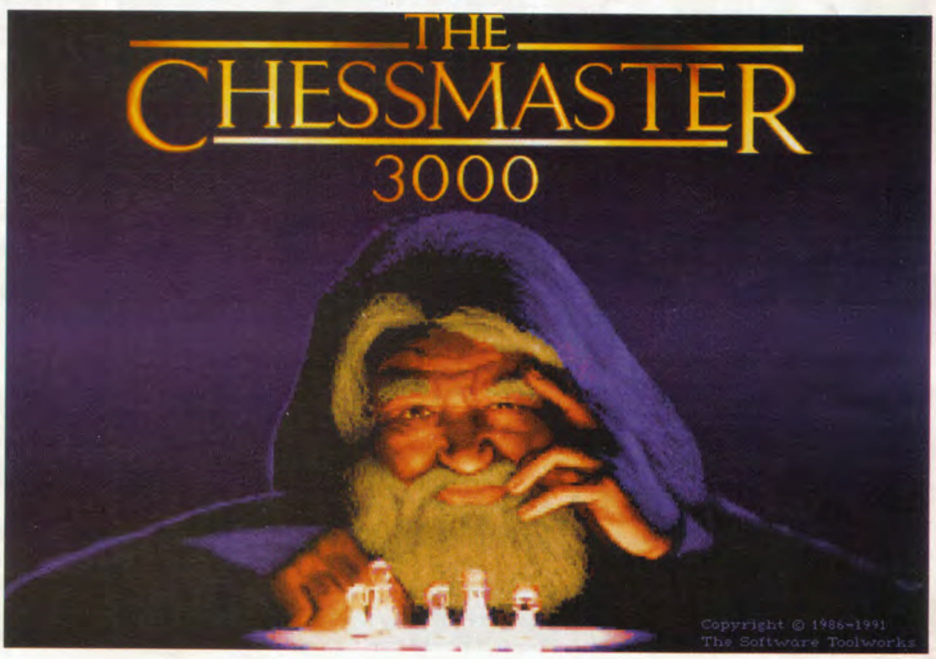
GAMBIT ΕΝΑΝΤΙΟΝ CHESSMASTER 3000



Προφητικά λόγια. Οχι ακριβώς, μια και προέρχονται από έναν άνθρωπο - μύθο. Αυτός προγραμμάτιζε έναν τεράστιο ηλεκτρονικό υπολογιστή, όταν έπαιζαν τα περίφημα αντίστοιχα ματς με τους Αμερικανούς. Ο ίδιος χρειάστηκε μόνο 15 δευτερόλεπτα για να βρει από τηλεφώνου και χωρίς να βλέπει σε καμία σκακιέρα το περιβόητο λάθος του Ταϊμανόβ στο φινάλε μίας παρτίδας του με τον εκπληκτικό Φίσερ, τότε που ο Αμερικανός είχε σαρώσει αυτόν και το Λάρσεν με το φανταστικό σκορ 6-0, λίγο προτού κατακτήσει, ως ο πρώτος και μοναδικός μεταπολεμικά μη Σοβιετικός σκακιστής, το παγκόσμιο πρωτάθλημα. Για τα λόγια αυτά ο μεγάλος Μποτβίνικ είναι σήμερα κατά 99% δικαιωμένος. Και αυ-

Ο Μιχαήλ Μποτβίνικ, Σοβιετικός πρώην παγκόσμιος πρωταθλητής στο σκάκι, καθηγητής ηλεκτρολογίας-μηχανολογίας στην Πολυτεχνική Σχολή της Μόσχας, φημολογούμενος δημιουργός της Βάσης εκτόξευσης του περιβόητου Σπούτνικ, ιδρυτής της πιο ισχυρής παγκόσμια σκακιστικής σχολής και θεωρούμενος ως ο πατριάρχης του σύγχρονου σκακιού, έχει πει ήδη από τη δεκαετία του '50 ότι: "Θα έρθει σύντομα η μέρα που οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές θα νικούν τον άνθρωπο."

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
Ομοσπονδιακού Μετρ



τό γιατί οι μικροϋπολογιστές νικούν άνετα το 99% αυτών που δηλώνουν ότι παίζουν αλλά και παίζουν σκάκι. Απομένει το 1% των πιο ειδικών, των τιτλούχων, των σημερινών επαγγελματιών του είδους - όσοι με τις πολύ ειδικές γνώσεις τους νικούν, κατά κανόνα, τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Ο Κασπάροβ και ο Καρπόβ νίκησαν με σχετική άνεση τον πιο δυνατό σήμερα σκακιστικό ηλεκτρονικό υπολογιστή, τον περιβόητο Deep Thought. Πρέπει να επισημάνουμε ότι ο Deep Thought μπορεί να νικήσει άνετα σχεδόν το 50% των τιτλούχων σκακιστών, έχει δε κερδίσει αρκετούς γκρανμάστερ. Ο Κασπάροβ θέλησε να συμμετάσχει στη δημιουργία ενός προγράμματος για υπολογιστές, το οποίο θα απευθυνόταν κυρίως σε αυτό το 99% των παικτών, με σκοπό να τους ψυχαγωγήσει αλλά ταυτόχρονα και να τους βοηθήσει να ανεβάσουν ποιοτικά το προσωπικό τους σκακιστικό πρόσωπο. Πρέπει δε προκαταβολικά να πω ότι το Kasparov's Gambit ειδικά σε αυτόν τον τομέα παίρνει άριστα.

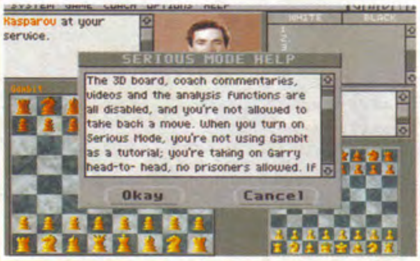
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρόγραμμα τρέχει σε περιβάλλον DOS, αλλά με τα εξαιρετικά pull down και up μενού που έχει σε κάνει να νομίζεις ότι λειτουργείς μέσα από τα Windows.

Ξεκινώντας, στην οθόνη βλέπεις στο πάνω μέρος μία οριζόντια μπάρα με διάφορες επιλογές και πέντε ανοιχτά παράθυρα. Στο πάνω αριστερά παράθυρο εμφανίζονται οι κινήσεις με τα σχόλια του Κασπάροβ. Στο ίδιο παράθυρο, αλλά στη μέση, βλέπεις το βιντεοσκοπημένο παγκόσμιο πρωταθλητή να σου λέει αυτά τα σχόλια.

Πάνω δεξιά εμφανίζονται όλες οι κινήσεις που έχεις παίξει. Σε αυτό ακριβώς το παράθυρο, κάνοντας κλικ σε κάποιες προηγούμενες κινήσεις, παίρνεις πίσω όλες τις επόμενες από αυτήν (το περιβόητο TAKE BACK, το οποίο απαγορεύεται στα επίσημα σκακιστικά ματς). Στο κάτω αριστερά παράθυρο, το οποίο είναι το μεγαλύτερο από όλα, βρίσκεται η σκακιέρα όπου παίζεις. Δεξιά και στη μέση εμφανίζονται οι χρόνοι σκέψης και το σκορ που δείχνει πώς εκτιμά αριθμητικά τη θέση ο υπολογιστής. Σημειώστε ότι (-) σημαίνει δική σας υπεροχή, (+) δική του και (0) ότι η θέση είναι τελείως ισόπαλη.

KASPAROV'S GAMBIT



Πατώντας πρώτα το F1 και κάνοντας μετά κλικ σε μια επιλογή βλέπεις τα help της επιλογής αυτής.

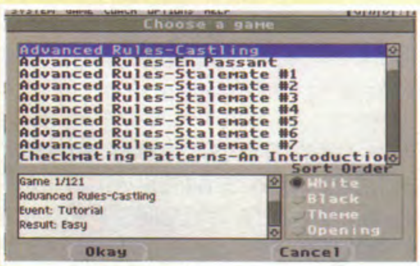


Από εδώ ρυθμίζεις τα μεγέθη των σκακιέρων.





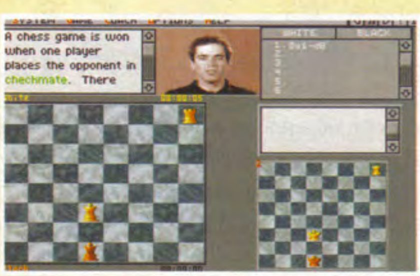
Οι τριδιάστατες σκακιέρες που μπορείς να διαλέξεις.



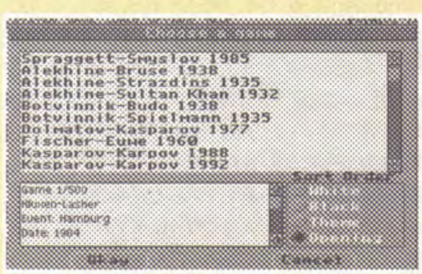
Η πιο σημαντική κατά τη γνώμη μου δυνατότητα. Σου μαθαίνει τα πάντα για το σκάκι.



Εδώ σου διδάσκει το Stalemate (ισοπαλία).



Εδώ σου μαθαίνει το ματ στην 1η οριζόντιο.



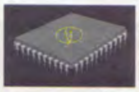
Εδώ διαλέγεις κάποια από τις φημισμένες παρτίδες.

Τέλος, κάτω δεξιά εμφανίζεται το παράθυρο, το οποίο δείχνει με γραφική αναπαράσταση τι σκέφτεται το πρόγραμμα (το μοναδικό που το κάνει ως τώρα) - όλα αυτά φυσικά στην απλή VGA ανάλυση. Για να αποδώσει όμως το μάξιμουμ το πρόγραμμα (στο Serious mode), πρέπει να μείνουν ανοιχτά μόνο τα παράθυρα-σκακιέρα και αυτό που δείχνει όλες τις κινήσεις και επιτρέπει το Take Back.

Τα άλλα, επειδή καταναλώνουν πολλή μνήμη, θα χρειαστεί να τα κλείσετε, αν θέλετε να δείτε το μάξιμουμ της σκακιστικής ισχύος του προγράμματος. Ολα αυτά γίνονται, εφόσον είναι στη 2-D (δισδιάστατο mode). Αν βάλετε 3-D, τότε όλα θα επικαλυφθούν από μία τεράστια και πανέμορφη τρισδιάστατη σκακιέρα. Σε SVGA ανάλυση, όμως, τα παραπάνω αλλάζουν, μια και μπορείτε να έχετε ανοιχτή και τρισδιάστατη σκακιέρα και άλλα παράθυρα.

Στη menu bar, τώρα, στο πάνω μέρος της οθόνης, υπάρχουν οι επιλογές SYSTEM, GAME, COACH, OPTIONS και HELP. Η τελευταία εξηγεί με ένα καθαρά Windows ύφους σύστημα (μέσω highlights επιλογών) τα πάντα για το σκάκι, κάτι το οποίο είναι πραγματικά υπέροχο. Στο Options ρυθμίζεις την τρισδιάστατη, ή μη, σκακιέρα και την εμφάνιση των άλλων παραθύρων. Στο Preferences μπορείς να επιτρέψεις την αξιολόγηση των παρτίδων σου, άρα και του εαυτού σου, μέσα από μια σειρά αγώνων. Στο Coach βρίσκονται όλες οι διδακτικές λειτουργίες του προγράμματος. Στο Tutorials (Yes στο Suspend games) φορτώνεις - άρα μπορείς ταυτόχρονα να μάθεις - όλες τις σκακιστικές κινήσεις, τους νόμους και τις θέσεις του σκακιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386SX στα 16 MHz και άνω.



540 Κ της βασικής μνήμης και 1312 Κ της EMS, εάν παίζει σε SVGA.



Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 11 ΜΒ.



VGA 320x200 με 256 αλλά και SVGA 600x400, αν έχει γίνει install κάποιος vesa driver.



5 δισκέτες των 1.44. Μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ

Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΕΞΙ ΠΑΡΤΙΔΩΝ

1η GAMBIT - CHESSMASTER (10"): 1. ε4, ε5. 2. Ιζ3, Ιγ6. 3. Ιγ3, Ιζ6. 4. δ4, εxδ. 5. Ιxδ, Αβ4. 6. Ιxl, βxl. 7. Αδ3, δ5. 8. εxδ, γxδ. 9. 0-0, 0-0. 10. Αη5, Αε6. 11. Ιβ5, γ5. 12. α3, Αα5. 13. β4, γxβ. 14. αxβ, Αxβ. 15. Πxα, ΠxΠ. 16. ΙxΠ, Αγ5. 17. Ιγ6, Βδ6. 18. Αxl, Βxl. 19. Βθ5, θ6. 20. Αε5, Πα8. 21. γ3, Πα2. 22. Αβ4, Ββ7. 23. θ3, Ββ6. 24. Βζ3, Βδ8. 25. Βη3, η5. 26. θ4, ζ6. 27. Ρθ1, Βε8. 28. Αε3, Αζ8. 29. Πε1, Αη7. 30. Αδ4, Βγ8. 31. Βδ6, Βζ7. 32. Πε2 (;;;), Πα1+. 33. Ρθ2, Βη4. 34. Ββ8, Αζ8. 35. Πε3, Βδ1. 36. Ρη3, ηxθ. 37. Ρxθ, Ββ5+. 38. Ρη3, Πθ1. 39. Βζ4, Αδ6!!!, 0-1 (ΒxΑ, Ββ4+, Ρζ3, Αθ5+, η4, Βxη ματ).

2η CHESSMASTER - GAMBIT (10"): 1. ε4, γ6. 2. δ4, δ5. 3. Ιγ3, δxε. 4. Ιxε, Αζ5. 5. Ιη3, Αη6. 6. θ4, θ6. 7. Ιζ3, Ιδ7. 8. θ5, Αθ7. 9. Αδ3, ΑxΑ. 10. ΒxΑ, ε6. 11. Βδ2, Βγ7. 12. Βε2, Ιζ6. 13. 0-0-0, 0-0-0. 14. Ιε5, Ιxl. 15. εxl, Ιδ7. 16. Αγ3, Αε7. 17. Βε3, Ιβ6. 18. Ιε4, Ιδ5. 19. Βxα, ΙxΑ. 20. Βα8+, Ββ8. 21. ΒxΒ, ΡxΒ. 22. Ιxl, Αη5+. 23. Ρβ1, ΠxΠ+. 24. ΙxΠ, Αζ4. 25. Πε1, Πδ8. 26. Ιγ3, Ργ7. 27. α4, Αδ2. 28. Πε4, Αxl. 29. βxΑ, β6. 30. Πη4, Πη8. 31. Ρβ2, Ρδ7. 32. Ρβ3, Ρδ8. 33. Πη3, Ρδ7. 34. Πζ3, Ρε7. 35. Ρδ3, ζ6. 36. ζ4, ζxε. 37. ζxε, Πδ8. 38. γ4, γ5. 39. Πη3, Ρζ7. 40. Πζ3+, Ρε7. 41. Πδ3, Πβ8 (;;;). 42. Πδ6, Πβ7. 43. η3, Πβ8. 44. Ρβ2, Πβ7. 45. Ργ3, Ρζ7. 46. Ργ6, Ρε7. 47. α5, βxα. 48. Πxγ, Ρα7. 49. Ργ8, α4. 50. Ρβ2, Ρδ7. 51. Ρζ8, Ργ6. 52. Ρα3, Ργ5. 53. Πε8, Πα6. 54. Πε7, Ρxγ. 55. Ρxη, Ρδ4. 56. Πη4, Ρxε. 57. Πxα, Πγ6. 58. γ4, Πγ5. 59. η4, Ρζ4. 60. Ρβ4, Πη5. 61. Πα6, Πε5. 62. η5, Ρxη. 63. γ5, Ρε4+. 64. Ρβ5, Πε5 (;;;). 65. Ρβ4, Ρxθ. 66. γ6, Πε2. 67. γ7, Πγ2. 68. Πα5+, Ρη6. 69. Πγ5!, 1-0 (τις τελευταίες τέσσερις κινήσεις τις έπαιξε άψογα).

3η GAMBIT - CHESSMASTER (2'): 1. ε4, γ5. 2. γ3, ε6. 3. δ4, δ5. 4. εxδ, Βxδ. 5. Ιζ3, Ιγ6. 6. Ια3, Ιζ6. 7. Ιβ5, Βδ8. 8. δxγ, ΒxΒ+. 9. ΡxΒ, Ρδ7. 10. Αε3, Ιη4. 11. β4, α5. 12. Ιδ4 (!), αxβ. 13. Ιxl, βxl. 14. γxβ, Ρβ8. 15. α3, ΙxΑ+. 16. ζxl, Ρε7. 17. Αδ3, ζ6. 18. Ρδ2, η6. 19. Ιδ4, Αδ7. 20. Αε4, 1-0. (Το Chessmaster εγκατέλειψε!!)

4η CHESSMASTER-GAMBIT (2'): 1. ε4, ε5. 2. Ιζ3, Ιγ6. 3. Αβ5, α6. 4. Αα4, Ιζ6. 5. 0-0, β5. 6. Αβ3, Αβ7. 7. Πε1, Αγ5. 8. γ3, δ6. 9. δ4, Αδ6. 10. α4, θ6. 11. Βδ3, 0-0. 12. αxβ, αxβ. 13. ΠxΠ, ΒxΠ. 14. Ιδ2, εxδ. 15. Ιxδ, Ιxl. 16. γxl, Βα7. 17. Βxβ, Αxδ. 18. Βζ5, Βα1 (!). 19. Αγ4, Αxβ. 20. Ιβ3, Βα3. 21. Αxθ, ηxΑ. 22. Βη6+, Ρθ8. 23. Βxθ+, Ιθ7. 24. θ3, ζ5. 25. εxζ, Βη7. 26. Βθ5, Ββ4. 27. Πγ1, Αβ2. 28. Πβ1, ΒxΑ. 29. ΠxΑ, Αxη (!!). 30. Βε2, Βη8. 31. Βη4, ΑxΘ (!). 32. Βη3, Πβ8. 33. Ρθ2, ΒxΒ+. 34. ηxΒ, Αη4. 35. Ρη1, Αδ1. 36. Πβ1, Αx1, 0-1.

5η GAMBIT-CHESSMASTER (1'): 1. ε4, ε5. 2. Ιζ3, Ιγ6. 3. Ιγ3, Ιζ6. 4. δ4, εxδ. 5. Ιxδ, Α5. 6. Ιxl, βxl. 7. Αε2, δ5. 8. ε5, Ιδ7. 9. Αζ4, 0-0. 10. Ια4, Αβ6. 11. Βδ2, Πε8. 12. Βγ3, Πβ8. 13. ΙxΑ, αxl. 14. 0-0, Ιxε. 15. Αxl, ζ6. 16. Αxζ, ΒxΑ. 17. ΒxΒ, ηxΒ. 18. Αδ3, γ5. 19. Αγ5, Πε5. 20. ζ4, Πε7. 21. Πδ1, δ4. 22. Αγ4+, Ρζ8. 23. Ρζ2, Αη4. 24. Πδ2, Ρη7. 25. θ3, Αδ7. 26. η4, Πε3. 27. Πε2, Πε8. 28. Πε1, β5. 29. Αδ5, ΠxΠ+. 30. ΡxΠ, γ6. 31. ΠxΠ, ΑxΠ. 32. Αε4, γ4. 33. β4, γxβ (e.p.). 35. Ρε2, β4. 36. θ4, Αδ7. 37. Ρζ3, θ6. 38. ζ5, Ρζ7. 39. Αδ5+, Ρε7. 40. Ρζ4, Ρδ6. 41. Αη2, Αβ5. 42. Αα8, γ4. 43. βxγ, Αxγ. 44. Αζ3, Αα2. 45. Αε2, Αβ1. 46. Αδ1, Ργ5. 47. η5, ζxη+. 48. θxη, θxη+. 49. Ρxη, Ρδ6. 50. ζ6, δ3. 51. γxδ, Αxδ. 52. Αβ3, Αβ5 = νούλα (ισοπαλία).

6η GAMBIT - CHESSMASTER (3'). 1. δ4, η6. 2. ε4, Αη7. 3. Ιγ3, δ6. 4. Ιζ3, Ιζ6. 5. θ3, Ιγ6. 6. δ5, Ιβ8. 7. Αγ4, Ιδ7. 8. 0-0, γ6. 9. δxγ, βxγ. 10. Πε1, Ιβ6. 11. Αβ3, 0-0. 12. ε5, δxε. 13. ΒxΒ, ΠxΒ. 14. Ιxε, ε6. 15. Ιxγ, Ρε8. 16. Ιβ5, Αβ7. 17. Ιγxα, Πε-δ8. 18. γ3, 1-0. (Το Chessmaster εγκατέλειψε!!)



Εικόνα σε SVGA 600x400 του Gambit.



Εικόνα του Chessmaster 3000 για Windows.

Πρόκειται για μια πραγματική σκακιστική εγκυκλοπαίδεια.

Στο Famous Game μπορείς να δεις τις παρτίδες περίφημων σκακιστών, σχεδόν όλων των παγκόσμιων πρωταθλητών. Μπορείς να τις παίξεις ως ένα σημείο και μετά να τις συνεχίσεις (κάνοντας resume και copy), διαλέγοντας κάποιον αντίπαλο. Με το Next προχωράς στο επόμενο παιχνίδι, ενώ με το Animate game το πρόγραμμα παίζει την παρτίδα που έχεις διαλέξει. Με το Quiz ενεργοποιείς τη δυνατότητα να σου θέτει το πρόγραμμα ερωτήσεις αναφορικά με τις παρτίδες των διάσημων παικτών που παίζεις. Στο Game επιλέγεις καινούρια παρτίδα, διαλέγεις αντίπαλο (και πιο ισχυρό από τον Gambit!!!).

Στο Customize opponent μπορείς να δημιουργήσεις, κατά τα δικά σου πρότυπα, έναν ισχυρό παίκτη και μετά να τον επιλέγεις για αντίπαλο. (Η πλάκα είναι ότι το πρόγραμμα δεν σε αφήνει να βάλεις ELO παραπάνω από 2.800. Αυτό το έχει μόνο ο Κασπάροβ!) Στο Time controls (ίσως την πιο σημαντική επιλογή) ρυθμίζεις τι είδους παιχνίδι θέλεις. Το Blitz είναι για παρτίδα ένας εναντίον ενός και με γρήγορο παίξιμο (λίγος χρόνος σκέψης). Το Serious mode, όπως είπαμε και πιο πριν, δίνει τη μάξιμουμ απόδοση στο σκάκι. Με το Set Up βάζεις κάποιες θέσεις για ανάλυση ή λύση σκακιστικών προβλημάτων.

Κατόπιν, πηγαίνεις στο Time Controls και διαλέγεις το Problem, ενώ στο Depths βάζεις τον αριθμό των κινήσεων που θέλεις. Πάντως, στη λύση σκακιστικών προβλημάτων υπάρχει πρόβλημα. Ωστόσο, αυτό είναι το μοναδικό μειονέκτημα που έχω βρει στο πρόγραμμα. Το πρόγραμμα έχει ένα καταπληκτικό Help menu για όλες τις δυνατότητες. Πώς γίνεται αυτό; Ενεργοποιήστε ένα menu, π.χ. το Games. Στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο F1. Τώρα πλέον, κάντε κλικ σε όποια επιλογή θέλετε, π.χ. στο Time Controls. Θα σας εξηγήσει τα πάντα γύρω από αυτό. Με αυτή τη λειτουργία (διαλέγεις ένα menu από τα: System, Game, Coach, Options, Help, πατάς F1 και μετά κάνεις κλικ στην επιλογή που θέλεις) μαθαίνεις για όλες τις λειτουργίες/δυνατότητες του προγράμματος.

Τελειώνοντας, πάνω στη menu bar και στην άκρη δεξιά υπάρχουν ορισμένα σύμβολα. Το πρώτο παίρνει πίσω μια κίνηση που έχει παιχτεί.

Το δεύτερο είναι το Pause. Για να συνεχίσεις, πατάς τον πύργο - τελευταίο σύμβολο προς τα δεξιά. Το τρίτο είναι το Replay, ιδανικό για να σου παίξει από την αρχή - μία μία όμως κίνηση (πολύ σημαντικό αυτό) - κάποια σωσμένη παρτίδα ή κάποια από τις Famous. Τέλος, ο πύργος είναι η Play ή Force Play επιλογή. Ετσι, υποχρεώνεις το πρόγραμμα να παίξει αμέσως.

GAMBIT ΕΝΑΝΤΙΟΝ CHESSMASTER 3000

Ηρθε η ώρα να δούμε πόσο καλά μπορεί να παίξει το Kasparov's Gambit. Για να γίνει ένα ουσιαστικό test, διάλεξα ως αντίπαλό του το Chessmaster 3000 στην έκδοση των Windows. Φόρτωσα και τα δύο προγράμματα σε δύο υπολογιστές 386DX στα 40 MHz με 8 MB RAM. Στον έναν υπολογιστή, το ένα είχε π.χ. τα λευκά, και στον άλλον, το άλλο τα μαύρα. Εθεσα ίδιο χρόνο σκέψης και εγώ απλώς εκτελούσα στους δύο υπολογιστές τις κινήσεις που το καθένα επέλεγε. (Για να γίνει πιο κατανοητό, στον έναν υπολογιστή οι αντίπαλοι ήταν ο Gambit και εγώ, ενώ στον άλλον εγώ και ο Chessmaster. Οταν ο Gambit έπαιζε μία κίνηση, την εκτελούσα εγώ στον άλλον υπολογιστή, ενώ όταν ο Chessmaster απαντούσε, την εκτελούσα στον πρώτο υπολογιστή. Ετσι ήταν σαν τα δύο προγράμματα να έπαιζαν κατευθείαν μεταξύ τους.) Τι έδειξε το test; Επαιξα 6 παρτίδες μεταξύ τους. Στις δύο πρώτες είχαν χρόνο σκέψης 10 δευτερόλεπτα για κάθε τους κίνηση. Εδώ το Chessmaster αποδείχτηκε πιο δυνατό, μια και κέρδισε και τις δύο παρτίδες. Στις δύο άλλες είχαν χρόνο σκέψης 2 λεπτά για κάθε τους κίνηση. Εδώ, το Kasparov's Gambit ήταν πιο δυνατό, αφού νίκησε και στις δύο.

Τέλος, έπαιξα μια παρτίδα με χρόνο σκέψης 1 λεπτό για κάθε τους κίνηση και άλλη μία με χρόνο σκέψης 3 λεπτά για κάθε τους κίνηση. Στην πρώτη (1 λεπτό) αναδείχθηκαν ισόπαλα (!), ενώ στη δεύτερη (3 λεπτά) το Kasparov's Gambit επικράτησε με άνεση. Τι δείχνουν τα παραπάνω; Οτι το Chessmaster απέδωσε καλύτερα στις παρτίδες με μικρό χρόνο σκέψης, ενώ το Kasparov's Gambit καλύτερα στις παρτίδες με χρόνο σκέψης δύο λεπτά και άνω.

Σημειώστε όμως ότι το Chessmaster είναι πιο παλιό αλλά ιδανικό για τη λύση σκακιστικών προβλημάτων (το καλύτερο στον τομέα αυτόν). Το Kasparov's Gambit είναι ασυναγώνιστο στο να διδάξει κάποιον πώς παίζεται το σωστό σκάκι και να τον βοηθήσει να αναπτύξει τις σκακιστικές του ικανότητες. ■

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

FRONTIER ELITE II - PRIVATEER - PROTOSTAR







Το διάστημα, απόμακρο και μυστήριο, είναι το θέμα με το οποίο έχουν ασχοληθεί πάρα πολλοί σε βιβλία, ταινίες και, τελευταία, σε computer games. Τρία από τα καλύτερα space explorations παιχνίδια συνιστούν και το θέμα του special review.

του Αργύρη Γιαγιά

Το 1984, στην αρχή ακόμα της εξάπλωσης των προσωπικών υπολογιστών, κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι, το οποίο έμελλε να θεσμοθετήσει μια νέα κατηγορία παιχνιδιών. Μιλάμε φυσικά για το Elite, το παιχνίδι που για πολλούς θεωρείται το καλύτερο όλων των εποχών. Και όμως, οι πρώτες εικόνες από αυτό δεν προδίκαζαν το τι θα επακολουθούσε. Τα σχεδόν ανύπαρκτα γραφικά και ο ήχος, του οποίου το καλύτερο σημείο ήταν το ορχηστρικό κομμάτι της εισαγωγής, προκαλούσαν μάλλον απογοήτευση.

Ομως, η ιστορία μάς έχει διδάξει ότι για να γίνει ένα παιχνίδι μπεστ-σέλερ, πρέπει πάνω από όλα να έχει πολύ καλό gameplay, το οποίο στην πλειονότητα των περιπτώσεων βασίζεται και σε σχετικά απλές ιδέες. Αυτό ακριβώς είχε και το Elite. Ησασταν ο κυβερνήτης ενός διαστημικού σκάφους και η περιπλάνησή σας στο διάστημα είχε διπλό σκοπό. Αφ' ενός να γίνετε πλούσιος και αφ' ετέρου να αποκτήσετε το αξίωμα Elite. Μπορούσατε να κάνετε εμπόριο, μεταφέροντας προϊόντα από τον έναν πλανήτη στον άλλον, ενώ ενδιάμεσα είχατε την ευκαιρία να κάνετε ορισμένες μονομαχίες με πειρατές ή και νόμιμους πιλότους, εάν εσείς ήσασταν ο πειρατής. Το απλό, με πρώτη ματιά, αυτό σενάριο άρχισε να συναρπάζει τους απα-

νταχού gamers, οι οποίοι άρχισαν να παίζουν μανιωδώς το Elite. Μάλιστα, σε πολλά κράτη του εξωτερικού ιδρύθηκαν clubs παικτών του Elite και σε πολλά περιοδικά υπήρχαν στήλες που αναφέρανε τις επιδόσεις των παικτών, δηλαδή χρήματα, αξίωμα και, γενικά, τις εμπειρίες τους από τις διαστημικές πτήσεις. Εκτοτε, κυκλοφόρησαν και άλλα παιχνίδια παρόμοιου ύφους, κανένα ωστόσο δεν έφτασε την επιτυχία του αυθεντικού Elite. Ωσπου φτάσαμε στα τέλη του 1993, για να έχουμε στα χέρια μας τη συνέχεια του Elite, το Frontier Elite II. Επειδή, όμως, αυτή την περίοδο κυκλοφόρησαν και δύο ακόμη σημαντικά παιχνίδια αυτού του τύπου, θεωρήσαμε σωστό να παρουσιαστούν σε ένα παράλληλο special review, όπου θα φαίνονταν τα υπέρ και κατά του καθενός. Οι δύο ανταγωνιστές του Frontier Elite II της Gametek είναι το Privateer της Origin και το Protostar της Tsunami. Ας δούμε, όμως, έναν έναν τους ανταγωνιστές, για να καταλήξουμε στα γενικά μας συμπεράσματα.

FRONTIER ELITE II

Αν το πρώτο Elite σάς είχε φανεί πολύ μεγάλο, καθώς είχε 8 γαλαξίες με 250 πλανήτες ο καθένας (4.000 πλανήτες), τότε θα πρέπει να δείτε το Elite II, για να αναθεωρήσετε την άποψή σας. Τώρα υπάρχει ένας ενιαίος χώρος (γαλαξίας), όπου βρίσκονται οι πλανήτες, οι οποίοι όμως φθάνουν τον εκπληκτικό αριθμό δέκα στην ενδεκάτη. Αν κάνετε τον υπολογισμό, θα αντιληφθείτε ότι μιλάμε για 100 δισεκατομμύρια πλανήτες, έναν αριθμό τον οποίο δύσκολα μπορούμε να κατανοήσουμε - και πρακτικά σημαίνει ότι δεν μας φτάνει μια ζωή για να εξερευνήσουμε όλους τους πλανήτες. Και μόνο το παραπάνω δικαιολογεί τα πέντε χρόνια, που χρειάστηκαν για να δημιουργήσουν το Frontier. Ομως, αυτό είναι μόνο η αρχή. Και τούτο διότι οι αλλαγές είναι τόσες πολλές (κυρίως θετικές), ώστε το καθιστούν ένα πραγματικά νέο παιχνίδι και όχι απλώς τη συνέχεια του πρώτου. Κατ' αρχάς, έχει καταργηθεί η υποχρέωση που είχαμε στο πρώτο Elite να μετακινούμαστε πάντα με Cobra MK III. Τώρα, μπορούμε να έχουμε (αν το αντέχουν τα οικονομικά μας) οποιοδήποτε σκάφος υπάρχει στο παιχνίδι. Και δεν είναι λίγα, καθώς υπάρχουν 29 διαφορετικά σκάφη. Το καθένα έχει το δικό του σχεδιασμό και είναι εξειδικευμένο σε συγκεκριμένα αντικείμενα (μάχες, εμπόριο, χώρος επιβατών κ.λπ.). Επίσης, τώρα όλα τα αντικείμενα εξοπλισμού του σκάφους είναι προαιρετικά, ακόμα και το scanner με το οποίο έχουμε το γνωστό τρισδιάστατο ραντάρ του Elite. Κάθε επιπλέον εξοπλισμός καταλαμβάνει χώρο και βάρος στο σκάφος, που επηρεάζουν και την ικανότητά του για μεταφορά προϊόντων και ανθρώπων. Μπορούμε να αλλάξουμε μέχρι και μηχανή για το ίδιο σκάφος με καλύτερη, με την οποία θα μπορούμε να κάνουμε μεγαλύτερα hyperspace jumps. Τα παραπάνω σημαίνουν ότι τίποτα πάνω στο σκάφος δεν είναι προκαθορισμένο ή απαγορευτικό να αλλαχτεί, έτσι

FRONTIER ELITE II



ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ

ώστε να μπορούμε να δημιουργήσουμε το δικό μας σκάφος με τα χαρακτηριστικά που θέλουμε εμείς.

Η πλοήγηση του σκάφους μπορεί να γίνει και με τον παλιό τρόπο (δεξιά - αριστερά = περιστροφή γύρω από τον άξονα του αεροσκάφους) αλλά και με το νεότερο (δεξιά - αριστερά = ευθύγραμμη κίνηση). Ομως, έχει προστεθεί μια λεπτομέρεια, η οποία παρέχει μεγάλο ρεαλισμό. Εάν κινούμαστε προς μια κατεύθυνση και αλλάξουμε ξαφνικά πορεία προς μια άλλη, τότε για λίγο το σκάφος συνεχίζει να κινείται προς την πρώτη πορεία, καθώς η αδράνεια στο διάστημα δεν είναι ασήμαντη. Την ευθυγράμμιση προς τη νέα πορεία του σκάφους αναλαμβάνει ο αυτόματος πιλότος, τον οποίο όμως, αν θέλουμε, μπορούμε να απενεργοποιήσουμε, αλλά τότε οι μανούβρες γίνονται ακόμα πιο δύσκολα.

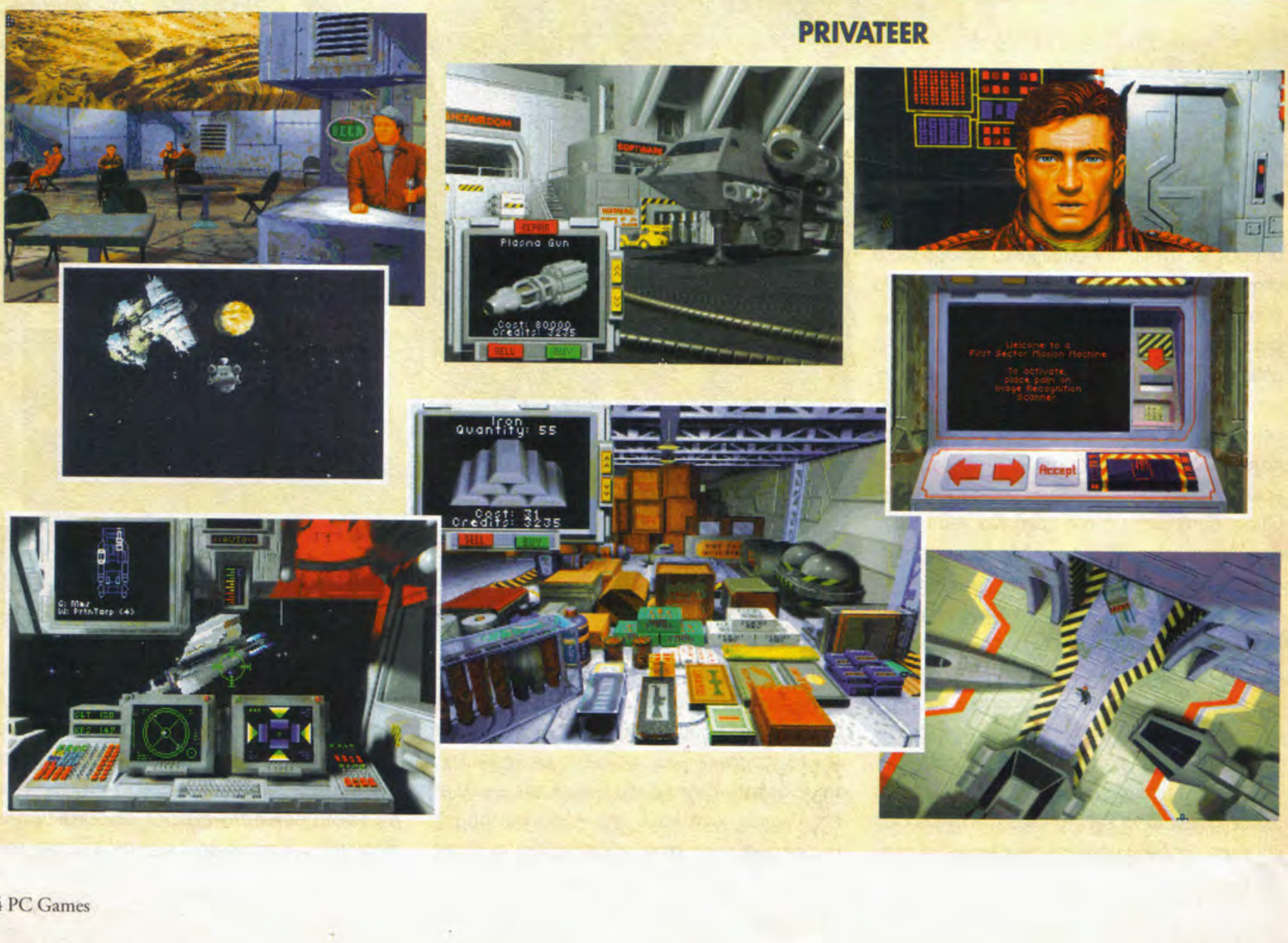
Η παραπάνω λεπτομέρεια σημαίνει ότι τώρα οι μάχες είναι πολύ πιο δύσκολες, ιδίως όταν κινούμαστε με μεγάλη ταχύτητα. Εκτός όμως από τις τεχνικής φύσεως αλλαγές, το Frontier έχει και βασικές αλλαγές, σε σχέση με το Elite.

Ετσι, τώρα υπάρχουν δύο μεγάλες κυβερνήσεις, η Συνομοσπονδία και η Αυτοκρατορία, καθώς και αρκετοί ανεξάρτητοι κόσμοι. Αυτή η σημαντική καινοτομία επηρεάζει και τις τιμές των προϊόντων αλλά και το ποινικό σας μητρώο. Και τούτο διότι υπάρχουν προϊόντα, τα οποία είναι νόμιμα για τη μία κυβέρνηση και παράνομα για την άλλη, έτσι ώστε στη μία περιοχή να είστε καθαρός και στην άλλη να σας κυνηγάνε όλοι.

Ωστόσο, η πιο σημαντική αλλαγή είναι η ύπαρξη ενός bulletin board σε κάθε σταθμό, όπου προσεδαφίζεστε. Εκεί θα βρείτε "μικρές αγγελίες" αποστολών και των δύο κυβερνήσεων, οι οποίες προσλαμβάνουν μισθοφόρους για να ολοκληρώσουν κάποια αποστολή. Επίσης, μπορείτε να βρείτε και ιδιώτες, οι οποίοι μπορούν να ζητούν οτιδήποτε: από απλή μεταφορά τους σε άλλο σύστημα μέχρι δολοφονία ενός υψηλόβαθμου αξιωματικού. Παρ' ότι οι αποστολές είναι ανεξάρτητα τμήματα από το υπόλοιπο παιχνίδι, στην πορεία αρχίζουν να το επηρεάζουν. Αν, για παράδειγμα, πραγματοποιείτε πολλές αποστολές για τη μία κυβέρνηση, η άλλη δεν θα σας υποδέχεται πολύ ευχάριστα.

Αν το Elite ήταν το παιχνίδι της προηγούμενης δεκαετίας, από τα παραπάνω θα συμπεράνατε ότι το Frontier θα είναι σίγουρα μέχρι το 2000. Δυστυχώς, όμως, τα πράγματα δεν είναι έτσι. Μπορεί το σενάριο, η πλοκή και, γενικά, το gameplay του Frontier να είναι εκπληκτικά, αλλά το περιτύλιγμα είναι πολύ άσχημο. Αναφερόμαστε φυσικά στα γραφικά και τον ήχο. Οσοι είχατε παίξει το Elite Plus (μία ενδιάμεση κυκλοφορία, η οποία είχε απλώς VGA graphics αλλά καθόλου αλλαγμένο σενάριο), θα διαπιστώσετε ότι τα γραφικά έχουν πολύ λίγο βελτιωθεί, ενώ σε ορισμένα σημεία, όπως το cockpit του αεροσκάφους, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι είναι και χειρότερα. Αν και ακούγεται αντιφατικό, η εξωτερική όψη των αεροσκαφών είναι πολύ καλύτερη και με πολλές λεπτομέρειες, ενώ επίσης οι επιφάνειες των πλανητών περιέχουν πολλά κτίρια, τα οποία κινούνται ομαλά όταν βρισκόμαστε μέσα στην ατμόσφαιρα του πλανήτη. Παρ' όλα αυτά, τα πολύ απλά χρώματα που χρησιμοποιούνται και,

PRIVATEER



γενικά, η πολύ χοντροκομμένη σχεδίαση όλων των πραγμάτων υποβιβάζουν το γενικό σύνολο, το οποίο θυμίζει έκδοση για Amiga (και, πραγματικά, η έκδοση Amiga είναι ακριβώς η ίδια). Στα παραπάνω έρχεται να προστεθεί και ο ήχος. Μπορεί να υπάρχουν δέκα μουσικά κομμάτια και διάφορα ηχητικά εφέ, όμως η ποιότητά τους είναι πολύ χαμηλή (επιπέδου AdLib). Πρέπει να επισημάνουμε, όμως, ότι μπορούμε να έχουμε μουσική κατά τη διάρκεια των μαχών και, γενικά, στα ταξίδια και αυτό δίνει κινηματογραφική όψη στο παιχνίδι.

Γενικά, το "φτηνό" παρουσιαστικό τού Elite υποβιβάζει την υπόλοιπη εκπληκτική δουλειά, η οποία έχει γίνει στο σενάριο και την πλοκή του παιχνιδιού, γι' αυτό ίσως ορισμένοι προτιμήσουν το Privateer της Origin, το οποίο στον τομέα των γραφικών και του ήχου ήταν πάντα ένα βήμα μπροστά από τους άλλους.

PRIVATEER

Δεν πρέπει να υπάρχει PC gamer, ο οποίος να μην έχει έστω ακούσει για τη σειρά Wing Commander της Origin. Τα Wing Commander I και II ήταν από τα πρώτα παιχνίδια, τα οποία άρχισαν να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες των PCs και αποτέλεσαν τους προπομπούς της μεγαλύτερης εξάπλωσης της αγοράς των παιχνιδιών για PCs. Βασικό τους στοιχείο ήταν τα πολύ καλά γραφικά, ο άψογος ήχος - με ηχητικά εφέ και, σε πολλές περιπτώσεις, speech - και η πολύ καλή αίσθηση που παρείχε στις διαστημικές μάχες.







Πρόσφατα, κυκλοφόρησε και το Wing Commander Academy, το οποίο αποτελούσε μία πιο "ελαφριά" έκδοση των πρώτων Wing Commander και προσέφερε πολλά πράγματα. Το μικρό όμως ενδιαφέρον του κοινού για αυτό οφειλόταν και στην επικείμενη κυκλοφορία του Privateer. Πραγματικά, άξιζε τον κόπο η αναμονή. Το Privateer είναι η ωρίμανση της Origin μετά από τα χρόνια του Wing Commander, αν και δεν ξεφεύγει τελείως από το ύφος του τελευταίου.

Βασικό στοιχείο της εταιρίας ήταν ο εντυπωσιασμός του παίκτη, πιο πολλές φορές εξαρχής, με πολύ καλές εισαγωγές. Ετσι, τώρα μπορείτε να απολαύσετε κάποιες διαστημικές μάχες στην εισαγωγή μαζί με άφθονο speech από τους αντιπάλους, αν και η αληθοφάνεια των διαλόγων είναι σχετική. (Ο ήρωας προτιμά να μη χτυπήσει το διώκτη του, όταν μπορεί, γιατί δεν θέλει να προβεί σε περιττά έξοδα!!!) Αν και η εξωτερική όψη του Privateer θυμίζει και πάλι Wing Commander, ωστόσο είναι εντελώς διαφορετικό.

Στην πραγματικότητα, είναι ένα Elite με την εξωτερική όψη του Wing Commander. Σε αυτό συντελεί ότι τώρα δεν υπάρχουν οι βαρετές, για πολλούς, αποστολές του Wing Commander, καθώς υπάρχουν τα στοιχεία εμπορίου του Elite. Εχουν προστεθεί μάλιστα και κάποια νέα στοιχεία, για να δίνουν άλλο χρώμα στο παιχνίδι. Αν, λόγου χάρη, κάνουμε συνεχώς το ίδιο δρομολόγιο, μεταφέροντας το ίδιο προϊόν που αφήνει μεγάλο κέρδος, μετά από τέσσερα-πέντε ταξίδια, στον πλανήτη προορισμού η τιμή του προϊόντος θα αρχίσει να πέφτει, λόγω του πλεονάσματος της αγοράς που έχετε δημιουργήσει εσείς.

Ωστόσο, και οι οπαδοί των Wing Commander δεν μένουν απογοητευμένοι. Κατά τα πρότυπα του Frontier, σε κάθε σταθμό υπάρχει ένας ειδικός computer, μέσω του οποίου μπορούν να σας ανατεθούν αποστολές με συγκεκριμένη χρηματική αξία ως αμοιβή για την αποπεράτωσή της. Πολλές φορές μάλιστα, μια απλή και εύκολη αποστολή αφήνει μεγαλύτερο κέρδος από αρκετά ταξίδια απλού εμπορίου προϊόντων. Οπως αντιλαμβάνεστε, όλα γίνονται για τα χρήματα, τα οποία είναι απαραίτητα, αν θέλετε να βελτιώσετε το σκάφος. Οπως και στο Frontier, μπορείτε - αν θέλετε - να πάρετε άλλο σκάφος, όμως είναι πολύ πιο περιορισμένες οι επιλογές σας. Από τα παραπάνω, όμως, μη φανταστείτε ότι το Privateer διαθέτει το "βάθος" του Frontier. Το διάστημα είναι αρκετά πεπερασμένο, ενώ οι τεχνικές λεπτομέρειες του Frontier που το καθιστούν πιο αληθοφανές δεν υπάρχουν στο Privateer.

Ωστόσο, υπάρχουν άλλα στοιχεία, τα οποία πολλές φορές είναι πιο σημαντικά για έναν παίκτη. Αναφερόμαστε στον απλούστερο χειρισμό, τα γραφικά, την ατμόσφαιρα και τον ήχο. Πραγματικά, ο χειρισμός του Privateer είναι αρκετά πιο απλός από αυτόν του Frontier. Ειδικά οι βετεράνοι πιλότοι του Wing Commander θα εξοικειωθούν σε ελάχιστο χρόνο. Οι μάχες είναι κάπως πιο δύσκολες, κάτι το οποίο οφείλεται όχι μόνο στο καλύτερο επίπεδο των αντιπάλων αλλά και στο περιορισμένο οπτικό πεδίο που έχουμε, μια και σχεδόν όλη η μπροστινή όψη καλύπτεται από διάφορα όργανα, αφήνοντας πολύ λίγο κενό για να βλέπουμε έξω.

Ομως, τα γραφικά του Privateer είναι για μία ακόμη φορά ένα από τα ατού της Origin. Καλοσχεδιασμένα, με σωστή επιλογή χρωμάτων, μεταφέρουν πολύ ωραία ατμόσφαιρα στο παιχνίδι, κάπως σκοτεινή σε ορισμένα σημεία αλλά πάντα αισθητικά καλή. Η λεπτομέρεια στα γραφικά φαίνεται ακόμα και στις μάχες, όπου η έκρηξη ενός σκάφους παρουσιάζεται με φυσικότητα και ρεαλισμό. Για τη δημιουργία σωστής ατμόσφαιρας, είναι απαραίτητος όμως και ο κατάλληλος ήχος, τον οποίο διαθέτει το Privateer. Πολύ καλά ηχητικά εφέ στις μάχες, καθαρό speech σε αρκετές σας συνομιλίες με άλλους ανθρώπους και πολύ ατμοσφαιρική μουσική. Αν μάλιστα προμηθευτείτε και το extra speech pack (κατά τα πρότυπα πάντα της Origin), το αποτέλεσμα είναι ακόμα καλύτερο, όχι τόσο όμως ώστε να δικαιολογεί την αγορά του επιπλέον πακέτου.

Δυστυχώς, όμως, και εδώ υπάρχει ένα αντίτιμο για τα πολύ καλά γραφικά. Το παιχνίδι είναι αρκετά αργό σε μηχανήματα 386, κάτι που διαπιστώνεται στις αερομαχίες, στις οποίες, αν βρίσκεστε κοντά με το άλλο σκάφος, το scrolling δεν είναι καθόλου ομαλό, με αποτέλεσμα να επιβάλλεται η χρησιμοποίηση επεξεργαστή 486. Πρόκειται για ένα μειονέκτημα, το οποίο συναντάται σε σχεδόν όλες τις νέες

PROTOSTAR: WAR IN THE FRONTIER



κυκλοφορίες. Μήπως, τελικά, τα καλά γραφικά δεν είναι το "παν", ειδικά για ένα παιχνίδι τέτοιας μορφής και θέματος; Ή, μήπως μπορεί να υπάρχει και μία παραλλαγή στο θέμα, με καλά γραφικά όπου χρειάζεται αλλά και με ικανοποιητική ταχύτητα;

PROTOSTAR: WAR IN THE FRONTIER

Η Tsunami είναι μία νέα εταιρία, η οποία έχει παρουσιάσει ορισμένα πολύ καλά παιχνίδια action και adventure. Ενα από αυτά είναι και το Protostar, μία ακόμα παραλλαγή στα Elite ύφους παιχνίδια. Μετά από χρόνια ευημερίας, η ανθρωπότητα είναι και πάλι στα πρόθυρα καταστροφής. Αυτή τη φορά όχι από κάποιον εσωτερικό πόλεμο, αλλά από εξωτερικό κίνδυνο. Η αυτοκρατορία του Skeetch απεχθάνεται όλες τις άλλες φυλές και κυρίως την ανθρώπινη. Με πολύ ισχνή πολεμική ικανότητα και πεσμένο ηθικό, η ανθρωπότητα δεν θα αντέξει για πολύ τις εξωτερικές επιθέσεις. Γι' αυτό, πρέπει να βρει βοήθεια. Εσείς, ως πράκτορας της Protostar, έχετε αποσταλεί για να συγκεντρώσετε την τεχνική, ηθική και οικονομική υποστήριξη, την οποία χρειάζεται η ανθρωπότητα για να κερδίσει τον πόλεμο. Με την κάλυψη της πρόσληψής σου ως μισθοφόρου της Newfront, σε έχουν στείλει πέρα από τις εχθρικές γραμμές.

Θα πρέπει, κατ' αρχάς, να αποκτήσεις πολλά χρήματα, μέσω του γαλαξιακού εμπορίου ή με τη συλλογή μεταλλευμάτων από την επιφάνεια των πλανητών, με τα οποία θα στηρίξεις τις προσπάθειες της ανθρωπότητας. Ωστόσο, αυτό δεν αρκεί. Η ανθρωπότητα και πάλι δεν μπορεί να αντιμετωπίσει μόνη της την αυτοκρατορία. Ετσι, θα πρέπει να πείσουμε και τις άλλες φυλές (Kaynik, Deresta, Vantu και Ghebraant) να προσχωρήσουν στο δικό μας στρατόπεδο. Ενωμένοι, ίσως έχουμε ελπίδες κατά την πολεμική αναμέτρηση.

Αν και η ανθρωπότητα χρειάζεται τόσα πολλά από εσάς, σας δίνει πολύ λίγα εφόδια. Ξεκινάτε με ένα αξιολύπητο σκάφος, το οποίο πρακτικά δεν μπορεί να αντεπεξέλθει σε καμία μάχη. Επίσης, ενώ σας δίνονται όλες οι απαραίτητες οδηγίες για την αποστολή σας (στην εισαγωγή), δεν είναι τόσο ξεκαθαρισμένο πού πρέπει να πάτε και ποιον να συναντήσετε. Μετακινείστε μεταξύ διαστημικών σταθμών, κυρίως όμως μέσα σε αυτούς διαδραματίζεται το ουσιαστικό μέρος του παιχνιδιού. Σε αυτούς θα βρείτε αποθήκες με εμπορεύματα, τα οποία θα χρησιμοποιείτε για να εξοικονομείτε χρήματα, ιατρικό κέντρο για τη θεραπεία των τραυματιών, κέντρο πρόσληψης πληρώματος, συνεργείο για το σκάφος - καθώς και βελτίωσή του με νέα όπλα και εξαρτήματα - και, τέλος, ένα μπαρ όπου διεξάγονται όλες οι κρίσιμες διαπραγματεύσεις σας με εκπροσώπους των άλλων φυλών. Το τελευταίο είναι ένα από τα ενδιαφέροντα σημεία του παιχνιδιού, καθώς η συνομιλία σας με τους εκπροσώπους των άλλων φυλών γίνεται με ερωτοαποκρίσεις, με τη χρήση του mouse, το οποίο δίνει μία άποψη adventure στο παιχνίδι.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ

Είναι πολύ σημαντικό να αντλήσετε πληροφορίες για το πού θα πρέπει να κατευθυνθείτε, προκειμένου να συναντήσετε τα κατάλληλα άτομα για τις διαπραγματεύσεις σας. Αν όχι, θα περιφέρεστε άσκοπα μεταξύ των διαστημικών σταθμών και το παιχνίδι θα αρχίσει να σας κουράζει. Αν, όμως, τα δείγματα του παιχνιδιού μέσα στους σταθμούς είναι πολύ καλά, στο διάστημα δεν ισχύει το ίδιο. Το cockpit του αεροσκάφους είναι αμφισβητούμενης αισθητικής, καθώς σε άλλους θα αρέσει και σε άλλους όχι. Επίσης, οι μάχες με τα άλλα σκάφη δεν διαθέτουν καθόλου την ατμόσφαιρα του Frontier και του Privateer, κάτι το οποίο είναι επίσης σημαντικό γι' αυτό το είδος των παιχνιδιών.

Παρ' όλα αυτά, τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του Protostar είναι πολύ καλά. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και συναγωνίζονται σε αισθητική αυτά του Privateer. Ιδίως μέσα στους σταθμούς βλέπουμε πολύ καλοσχεδιασμένες εικόνες με σωστή επιλογή χρωμάτων. Ο ήχος συμβαδίζει και αυτός στα ίδια επίπεδα, αν και η ύπαρξη speech (λόγω και των πολλών διαλόγων) θα αποτελούσε ένα ακόμα πλεονέκτημα. Το Protostar σίγουρα δεν είναι τόσο κοντά στο Elite, όσο είναι το Frontier και το Privateer. Ωστόσο, περιέχει κάποια νέα στοιχεία (συνομιλία με άλλες μορφές ζωής), τα οποία του δίνουν διαφορετικό χρώμα και προσωπικότητα.

ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Τα τρία παιχνίδια του srecial review έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό. Βασίζονται σε στοιχεία, τα οποία υπήρχαν στο αρχικό Elite, με κυριότερο από αυτά το εμπόριο προϊόντων μεταξύ των πλανητών, κάτι που είναι κοινό και στα τρία παιχνίδια. Σε καθένα από αυτά βέβαια έχει αναπτυχθεί κάποια ιδιαίτερη παραλλαγή. Το Frontier και το Privateer έχουν πολλά κοινά στοιχεία, ενώ το Protostar λιγότερα. Το Frontier Elite II, ως γνήσιος απόγονος του Elite, είναι το καλύτερο στους τομείς σεναρίου, πλοκής και βάθους, καθώς ο όγκος του τείνει στο άπειρο (και μάλιστα, με μόλις 600 KB στο δίσκο). Υστερεί, όμως, αρκετά σε ό,τι αφορά τα γραφικά και τον ήχο.

Αντιθέτως, το Privateer διαθέτει τα καλύτερα γραφικά και τον καλύτερο ήχο, καθώς και αρκετά στοιχεία που μοιάζουν με το Frontier (αποστολές), σίγουρα όμως δεν έχει το ειδικό βάρος αυτού. Τέλος, το Protostar δίνει μία διαφορετική άποψη στο θέμα, καθώς εμπεριέχει πολλά στοιχεία adventure. Διαθέτει επίσης πολύ καλά γραφικά και ήχο, όμως οι μάχες και γενικά οι εκτός των σταθμών ενδείξεις δεν πείθουν.

Η αναζήτηση της τεράστιας επιτυχίας του πρώτου Elite θα πρέπει να εντοπιστεί στη μείξη των τριών αυτών παιχνιδιών. Ενα παιχνίδι, το οποίο θα περιέχει το σενάριο και το βάθος του Frontier, τα γραφικά και τον ήχο του Privateer, καθώς και την επικοινωνία με τις άλλες μορφές ζωής που παρουσιάζει το Protostar, θα ήταν το μπεστ σέλερ για πάρα πολλά χρόνια. Ως τότε, όμως, σίγουρα κάποιο από τα τρία παιχνίδια θα σας ικανοποιήσει σε μεγάλο βαθμό. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	FRONTIER	PRIVATEER	PROTOSTAR
	286 ή ανώτερο	Τουλάχιστο 386	286 ή ανώτερο
	640 KB βασικής μνήμης	4 MB RAM	640 KB βασικής μνήμης
	Μόνον 600 KB.	20 MB στο δίσκο	5.8 MB στο δίσκο.
	VGA 320x200.	VGA 320x200.	VGA 320x200.
	2 δισκέτες των 720KB	6 δισκέτες των 1.44MB	4 δισκέτες των 1.44MB

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

FRONTIER

Για τους αυθεντικούς Elite παίχτες, τους οποίους δεν απασχολούν τα καλά γραφικά και ο ήχος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	100
ΑΝΤΟΧΗ	96

95%

PRIVATEER

Το Wing Commander της νέας γενιάς ή ένα μικρότερο Frontier, καλύτερο στα γραφικά και τον ήχο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	90

92%

PROTOSTAR

Μία άλλη διάσταση στο θέμα. Για όσους αναζητούν την επικοινωνία με άλλους κόσμους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	85

85%

HINTS & TIPS

Οπως και σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints'n'Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι, περιμένουμε τις επιστολές σας με τα δικά σας Hints'n'Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με E-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

TORNADO

Επ' ευκαιρία της ερώτησης σχετικά με το TORNADO, ακολουθούν και μερικές χρήσιμες συμβουλές γι' αυτόν τον πολύ δύσκολο εξομοιωτή, με την υπόσχεση ότι θα ακολουθήσουν και άλλες στο μέλλον.

SAMs

Οι πύραυλοι αέρος-εδάφους είναι πολύ επικίνδυνοι, μπορείτε όμως να τους αποφύγετε πετώντας σε χαμηλό υψόμετρο με σταθερή ταχύτητα και πετώντας flares κάθε δύο δευτερόλεπτα. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι



μπορεί να σας τελειώσουν τα flares, γι' αυτό προσπαθήστε να μην τα ξοδεύετε άσκοπα.

Εάν ένας SAM εκτοξευτεί από μικρή απόσταση, είναι πολύ πιθανό να σας πετύχει. Οταν αποφύγετε ένα SAM, μη ρίξετε άλλο flare και αγνοήστε τον, καθώς δεν μπορεί να κάνει ολόκληρο ελιγμό και να σας εντοπίσει ξανά.

Στη version 1.0B του TORNADO περιλαμβάνεται ένα ακουστικό σήμα προειδοποίησης, με το οποίο καταλαβαίνετε εάν σας πλησιάζει κάποιος SAM πύραυλος, κάτι το οποίο σας βοηθάει να μην πετάτε flares, εάν δεν ακουστεί το ανάλογο σήμα.

Απειλές που θα πρέπει να αγνοείτε

Ενα AAA ή SAM σύμβολο μπορεί να εμφανιστεί στο ραντάρ του αεροπλάνου, χωρίς να αντιπροσωπεύει και κίνδυνο. Εάν εμφανιστεί στο τέταρτο του κύκλου, με κέντρο τη 12η ώρα, τότε αξίζει να ανησυχείτε γι' αυτό.

Εάν όμως εμφανιστεί έξω από αυτό, τότε δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Αυτό γίνεται, γιατί οι περισσότεροι πύραυλοι δεν έχουν πολύ μεγάλο βεληνεκές, ώστε να σας προφτάσουν, ιδίως γι' αυτούς που εμφανίζονται πίσω σας.

Autothrottle

Η χρησιμοποίηση της μετάκαυσης ως τεχνικής για να διατηρούμαστε μέσα στο ωράριο των δρομολογίων μας (Early/Late) δεν είναι και η καλύτερη λύση. Και αυτό, γιατί έχει κάποια μειονεκτήματα. Το σημαντικότερο είναι ότι έχουμε πολύ μεγάλη κατανάλωση στα καύσιμα, κάτι το οποίο σημαίνει ότι ίσως και να έχουμε πρόβλημα προς το τέλος της αποστολής.

Εναλλακτικά, μπορούμε να πετάμε στο μεγαλύτερο μέρος της αποστολής με τις μηχανές στο 100%, χωρίς να χρησιμοποιούμε μετάκαυση.

Αυτό σημαίνει ότι ίσως δεν προλάβουμε ακριβώς ορισμένες προκαθορισμένες ώρες, θα έχουμε όμως μεγάλη οικονομία στα καύσιμα.

Αλλωστε, η ακριβής διατήρηση των ωραρίων είναι χρήσιμη μόνο στις αποστολές με πολλά αεροσκάφη, για καλύτερο συγχρονισμό.

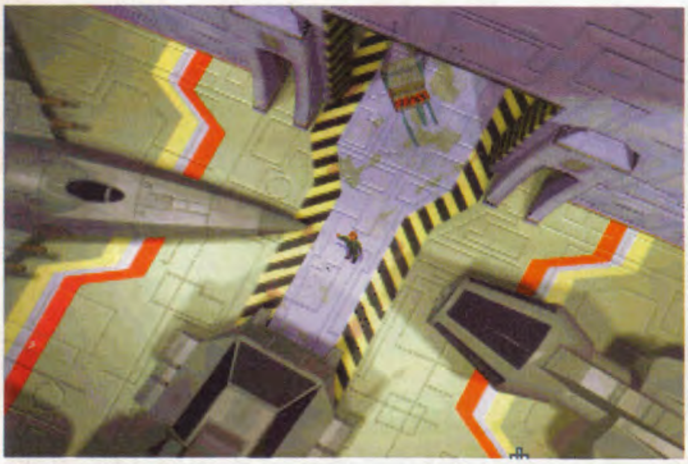
PRIVATEER

Το Privateer είναι ένα από τα θέματα του special review και καθώς πολλοί θα έχετε κάποιες οικονομικές δυσκολίες, σας δίνουμε ένα tip για να ξεκινήσετε με αρκετά χρήματα τις περιπέτειές σας στο διάστημα.

BODY BLOWS

Λόγω πληθώρας ύλης, στο προηγούμενο τεύχος δεν μπορέσαμε να δημοσιεύσουμε τα στοιχεία των χαρακτήρων του Body Blows, τα οποία αφορούν στην ταχύτητα και τη δύναμη, γι' αυτό τα δημοσιεύουμε αυτόν το μήνα.

	ΤΑΧΥΤΗΤΑ	ΑΝΤΟΧΗ
DAN	ΜΕΤΡΙΑ	ΚΑΛΗ
LORAY	ΜΕΤΡΙΑ - ΚΑΛΗ	ΜΕΤΡΙΑ
JUNIOR	ΜΕΤΡΙΑ - ΚΑΛΗ	ΚΑΛΗ
NIK	ΜΕΤΡΙΑ	ΚΑΛΗ
KOSSAK	ΚΑΚΗ	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ
MIKE	ΜΕΤΡΙΑ - ΚΑΛΗ	ΜΕΤΡΙΑ
MARIA	ΚΑΛΗ	ΚΑΛΗ
DUG	ΜΕΤΡΙΑ - ΚΑΛΗ	ΚΑΛΗ
YIT-U	ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ	ΜΕΤΡΙΑ
MINJA	ΜΕΤΡΙΑ	ΚΑΛΗ



Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, παρακολουθήστε την εισαγωγή και, στη συνέχεια, στην πρώτη ευκαιρία σώστε τη θέση σας στο παιχνίδι, σημειώνοντας το όνομα που θα δώσετε. Κατόπιν, ξαναβγείτε στο DOS και με έναν editor φορτώστε το saved game.

Πηγαίνετε στη δεκαεξαδική διεύθυνση 306 και αλλάξτε τα εκεί νούμερα σε 40 4B 4C. Σώστε το file και ξαναρχίστε το Privateer, φορτώνοντας αυτό το file. Θα διαπιστώσετε ότι έχετε 5.000.000 credits στη διάθεσή σας, για να τα ξοδέψετε όσο πιο συνετά γίνεται.

NICKY BOOM 2

Ο αναγνώστης μας, Δημήτρης Φύρος, μας στέλνει 5 κωδικούς του γνωστού arcade παιχνιδιού.

2. Draco
3. Atikh
4. Firam
5. Lurna
6. Palet

STARFIRE

Ο φίλος μας από το Μενίδι, Ρόκας Βαγγέλης, έχει κάνει μιά λεπτομερή επέμβαση στο Starfire, μέσω debugger, την οποία μας παραχώρησε

DEBUG STARFIRE.EXE
U0100

στη θέση 0100 βλέπετε μια εντολή
CALL (x):(y),
την οποία κάνετε
U(x): 00GF
Στη θέση x:00GF βλέπετε μια άλλη εντολή
CALL(z):(k),
την οποία κάνετε
U(z):1538
εκεί βρίσκετε μια εντολή **JUMP.** Γράψτε
A(z):1538
Στη συνέχεια, πληκτρολογήστε
NOP
NOP
NOP
(ENTER)
Μετά με G παίζετε κανονικά το παιχνίδι.

Με την επέμβαση αυτή έχετε συνεχώς ασπίδα.

Τα passwords για το ίδιο παιχνίδι είναι:
Level 2: JRBIFKKEAV
Level 4: MFHRISLSOR
Level 6: KSDURMOSEE

Ο ίδιος αναγνώστης μάς δίνει και άπειρες ζωές για το HOPPER, μέσω του EOL 2.2, όπου θα βάλουμε ΟΧΙ, 6db6, DS.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ο Στράτος Ψαρράς από τη Θεσσαλονίκη μας ρωτάει τι και πόσους συνδυασμούς όπλων μπορούμε να κάνουμε στο TORNADO, καθώς και πώς κάνουμε LOCK ένα άλλο αεροπλάνο.

Οταν βρισκόμαστε στον Mission planner του TORNADO, μπορούμε οποιαδήποτε στιγμή να καλέσουμε το Payload window από το αντίστοιχο icon.

Οταν έχουμε το IDS αεροσκάφος, υπάρχουν τρία βασικά πακέτα εξοπλισμού. Είναι τα X, Y, Z και περιλαμβάνουν όπλα για τη συγκεκριμένη αποστολή, τα οποία δεν μπορούν να αλλαχθούν εκτός εάν αλλάξει ο mission planer.

Υπάρχει και το πακέτο other, στο οποίο εμφανίζονται και όλα τα υπόλοιπα όπλα και μπορούμε να κάνουμε μόνοι μας την επιλογή.

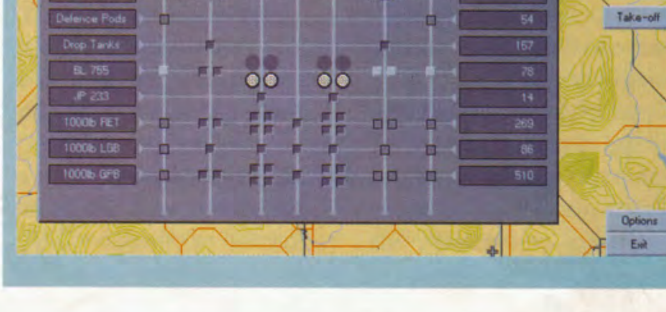
Εάν έχετε το ADV αεροσκάφος, το οποίο δεν μπορεί να μεταφέρει όπλα αέρος - εδάφους αλλά μπορεί να μεταφέρει Sky Flash που δεν μπορεί το IDS, τότε θα έχετε λιγότερες επιλογές στο Payload window.

Για να κάνουμε Lock ένα άλλο αεροπλάνο, κατ' αρχάς πρέπει να έχουμε γυρίσει το radar μας σε Air mode (Alt R) για να μπορούμε να εντοπίσουμε τους στόχους αέρος.

Στη συνέχεια, επιλέγουμε κάποιον πύραυλο και εντοπίζουμε το στόχο μας με το Caps Lock. Αμέσως, θα εμφανιστεί το διαμαντάκι, το οποίο πρέπει να τοποθετήσουμε μέσα στον ειδικό κύκλο, γιατί μόνο τότε ο πύραυλος θα έχει την κατάληξη που θέλουμε.

Ωστόσο, είναι απαραίτητο να επισημάνουμε ότι θα πρέπει να χρησιμοποιούμε πυραύλους για στόχους άνω των 7 - 10 χιλιομέτρων, γιατί αλλιώς θα μπορούν να τους αποφύγουν εύκολα.

Σε αντίθετη περίπτωση, χρησιμοποιούμε τα πολυβόλα, τα οποία όμως χρειάζονται και αρκετή εξάσκηση.

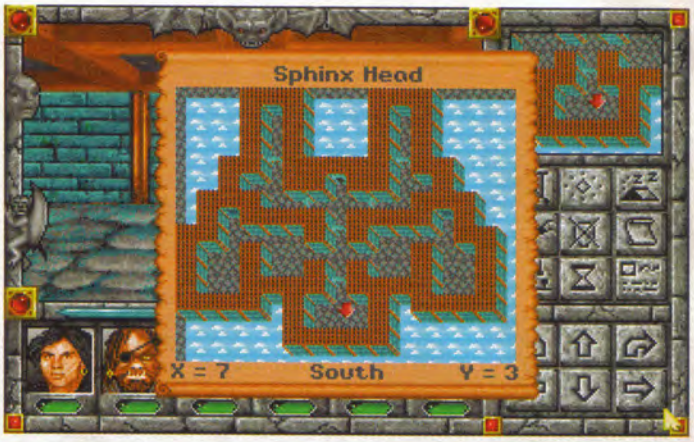


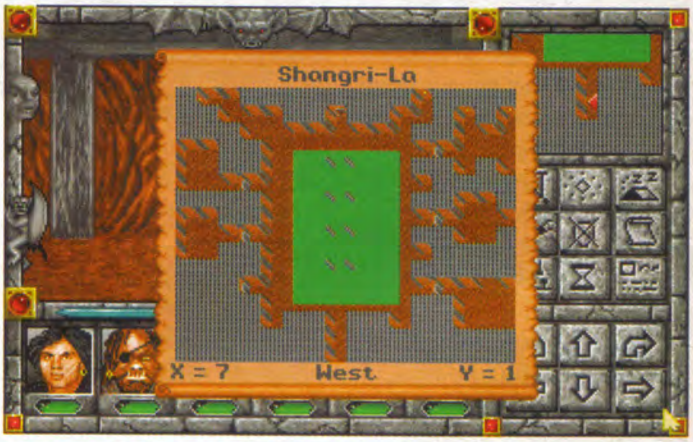
Με περικύκλωσαν αμέσως φανερά εξαγριωμένοι Gwani. Κινούσαν τα ακόντιά τους και έσφιγγαν όλο και πιο πολύ τον κλοιό τους γύρω μου. Φοβόμουν και αναρωτιόμουν από πού θα μου πρωτοεπιτεθούν. Το πιο πιθανό ήταν ότι θα με σκότωναν εκεί που στεκόμουν. Ξαφνικά άκουσα μια γνώριμη φωνή. Το πλήθος των εξαγριωμένων Gwani γύρω μου τραβήχτηκε λίγο, ανοίγοντας ένα πέρασμα. Είδα την ψηλή ξανθιά γυναίκα που ερχόταν καταπάνω μου. "Σύλβια" φώναξα. Χαμογελαστά με πλησίασε, με έπιασε από το χέρι και με τράβηξε κοντά της λέγοντας: "Ελα, σίγουρα χρειάζεσαι ξεκούραση. Πάμε να τα πούμε στην καλύβα μου..."

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας περάσουμε αμέσως στα γράμματά σας. Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΑΚΟΣ ρωτά ποιες είναι οι ειδικές αποστολές (special quests) στο 11ο και το 12ο επίπεδο του BEHOLDER 1. Στο 11ο υπάρχει ένας μακρύς διάδρομος, με κατεύθυνση από Βόρεια προς νότια, ο οποίος αποτελείται από οκτώ τετράγωνα-οθόνες, συνολικά. Στον αριστερό τοίχο (east wall) του κάθε τετραγώνου-οθόνης υπάρχει και ένας μοχλός. Στο νοτιότερο μέρος, πάνω σε ένα ράφι, βρίσκεις ένα Dwarven Potion of Healing, το οποίο δίνεις στους dwarves στο level 5. Το χρειάζονται για να θεραπεύσουν το βασιλιά τους. Στο διάδρομο αυτό βάλε όλους τους μοχλούς να δείχνουν προς τα πάνω. Στο νότιο ράφι, τώρα, θα βρεις μια Wand of Frost. Τώρα πια, βάλε τους μοχλούς ώστε όλοι να δείχνουν προς τα κάτω, εκτός από τους δύο που είναι ακριβώς μετά τους ακριανούς (οι δεύτεροι, δηλαδή, από κάθε άκρη), οι οποίοι πρέπει να δείχνουν προς τα πάνω. Στο νότιο ράφι βάλε τα 3 scrolls που πήρες, ολοκληρώνοντας το special quest του level 7. Μόνο τώρα, κίνησε όποιο μοχλό θέλεις δύο φορές και ένα καινούριο scroll θα εμφανιστεί στο νότιο ράφι. Αυτό είναι το special quest του level 11. Το scroll αυτό εξηγεί τι πρέπει να κάνεις για να νικήσεις το Xanathar στο τέλος με την ειδική εκδοχή του special quest (σκοτώνεται και αλλιώς, κανονικά, με μάχη δηλαδή). Για το level 12 τώρα. Υπάρχουν δύο τρόποι για να σκοτώσεις το Xanathar. Ο ένας είναι να οπισθοχωρήσεις μόλις το δεις πίσω στην πόρτα που άνοιξε πατώντας στο pressure plate. Ο Xanathar δεν περνάει ποτέ αυτήν την πόρτα!! Ετσι, ακολουθώντας την τακτική μπροστά - κτυπάς - αμέσως οπισθοχωρείς (προτού αυτός επιτεθεί) θα το νικήσεις πολύ εύκολα.

Ο δεύτερος τρόπος, πολύ πιο δύσκολος αλλά και πολύ πιο όμορφος, είναι αυτός του special quest. Οπως λοιπόν λέει το scroll που αναφέραμε πριν, το οποίο παίρνεις ολοκληρώνοντας το special quest του Level 11, βάλε ένα mage να έχει έτοιμη τη Wand of Silvias (τη wand που παίρνεις από τους dwarves στο Level 5, αφού τους πας το potion με το οποίο θεραπεύουν το βασιλιά τους). Τώρα, "πυροβολώντας"-κτυπώντας με αυτήν τη wand, υποχρέωσε το Xanathar σε συνεχή οπισθοχώρηση. "Πυροβολείς" και αμέσως





Χάρτες του CLOUDS OF XEEN.

κάνεις ένα βήμα μπροστά, γιατί αλλιώς αυτός αμέσως θα ξανακαλύψει το κενό μπροστά σου. Από το σημείο όπου τον πρωτοσυναντάς, "πυροβολώντας" τον πας (από την πόρτα) EAST, EAST, NORTH, ώστε να έρθει πάλι μπροστά σου και μετά SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH (οκτώ φορές), WEST, WEST, SOUTH (γυρνάς East), EAST (γυρνάς North), NORTH (γυρνάς South) και είναι πάλι μπροστά σου. Κάνε την ομάδα σου αόρατη (καθοριστικό αυτό) και, στη συνέχεια, με τη Wand of Silvias πήγαινέ τον: SOUTH, SOUTH και δες το φινάλε. Ισως είναι καλύτερο να έχεις κάνει αόρατη την ομάδα σου πριν ανοίξεις την πόρτα όπου πρωτοσυναντάς το Xanathar. Οδηγώντας τον ανάμεσα στα pedestals επειδή αυτός είναι ορατός και εσύ αόρατος, θα σκοτωθεί. Επαναλαμβάνω ότι ο δεύτερος αυτός τρόπος είναι λίγο δύσκολος, θέλει κάποια εξάσκηση, αλλά αξίζει οπωσδήποτε τον κόπο.

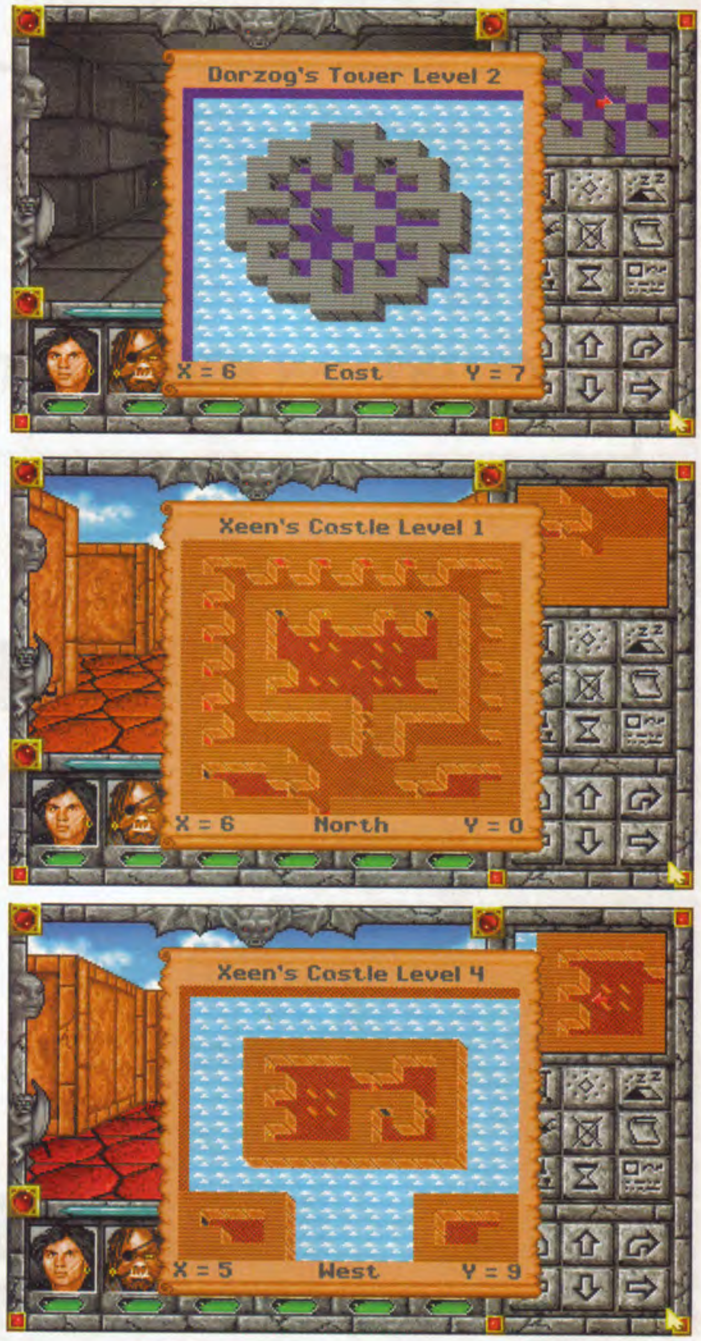
ΛΥΣΕΙΣ: Ο ΛΥΚΙΤΣΑΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ και ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΑΝΔΗΛΑΡΑΣ μας έστειλαν τη λύση του VEIL OF DARKNESS. Τους ευχαριστούμε και τους δύο πολύ. Ο ΣΠΥΡΟΣ ΤΣΩΝΑΣ μας έστειλε τη λύση του STAR CONTROL II. Και αυτόν τον ευχαριστούμε πολύ. Τέλος, ο ΝΙΚΟΣ ΜΗΝΟΓΙΑΝΝΗΣ από τα Γιάννενα μας έστειλε ένα πρόγραμμα που τρέχει μέσα από Windows, με το οποίο επεμβαίνεις σε οποιοδήποτε χαρακτηριστικό (πρόσωπο, φυλή, επίπεδα, βαθμό εμπειρίας, χαρακτηριστικά κ.λπ.) θέλεις των μελών της ομάδας σου. Να δούμε αν υ-

πάρξει χώρος σε κάποια από τις επόμενες δισκέτες του περιοδικού για να δημοσιευτεί μια και ακόμα και zip-αρισμένο καταλαμβάνει 165 K.

KING'S QUEST 6. Ενας ανώνυμος (!!!) έχει στείλει ένα γράμμα με 4 ερωτήσεις χωρίς όμως πουθενά να γράφει τα στοιχεία του. Ανώνυμα γράμματα δεν απαντούνται. Μην ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη σας στοιχεία (και το τηλέφωνό σας, αν υπάρχει) στο γράμμα, γιατί αλλιώς θα περιμένετε άδικα για απάντηση. Επειδή, όμως, οι ερωτήσεις του συγκεκριμένου αναγνώστη έχουν γενικότερο ενδιαφέρον ας τις δούμε. Ρωτά πώς περνά το trap-room στις κατακόμβες. Προφανώς, εννοεί το δωμάτιο με το μηχανισμό που κατεβάζει το ταβάνι. Από το Isle of Beast, πριν από την αψίδα, παίρνεις ένα τούβλο. Αυτό το τούβλο κάνεις USE στο μηχανισμό και τον ακινητοποιείς. Ετσι περνάς το δωμάτιο αυτό. Ρωτά πώς παίρνεις τη hole από το Isle of Wonder. Πάρε από το κατάστημα το flute. Τώρα, στον κήπο-δωμάτιο με το hole παίξε το flute. Τα λουλούδια θα αρχίσουν να χορεύουν!!! Πριν σταματήσουν πάρε εσύ την τρύπα (hole). Ρωτά επίσης πώς λύνει το γρίφο της αράχνης στο ίδιο νησί. Κάνε LOOK στην αράχνη. Τώρα, στην οθόνη που δείχνει αυτή και τον ιστό της, πρόσεξε στο κάτω μέρος του ιστού μια άκρη του που ξεχωρίζει. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στην άκρη του ιστού αυτού. Η αράχνη, φοβούμενη μην τον ξεμπλέξεις, τρέχει να σε σταματήσει. Τώρα πολύ γρήγορα κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο κομμάτι του χαρτιού και το παίρνεις. Πρόσεξε καλά το χαρτί αυτό. Η λέξη που γράφει είναι η απάντηση στο γρίφο που θα σου βάλει η ομιλούσα πόρτα στον Αδη!! Τέλος ρωτά πώς περνά το boiled pond στο Isle of Beast; Στο Isle of Wonder, στην οθόνη με το hole που λέγαμε πριν, κάνε LOOK στα keberg lettuces, προς τα αριστερά της οθόνης. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα σε αυτά και θα πάρεις ένα. Τώρα, πριν λιώσει, πήγαινε γρήγορα στο Isle of Beast και κάνε το USE μέσα στο boiled pond. Από δω και πέρα θα μπορείς να το περνάς.

ECOQUEST 2. Ο ΚΑΛΛΙΓΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ από την Ξυλαγανή του Ν. Ροδόπης ρωτά τι κάνεις μέσα στην καλύβα του αρχηγού στο χωριό των ιθαγενών. Οταν πρωτομπείς ο Shaman σου ζητά να κάτσεις κάτω. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο έδαφος. Μόλις αρχίσει η νεροποντή κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο στύλο, στη μέση της καλύβας. Σκαρφαλώνεις. Κάνε κλικ το sticky leaf στο σημείο που στάζει το νερό για να σταματήσεις τη διαρροή. Αφού ξεμπερδέψεις με τη διαρροή κάνε κλικ τα berries που πήρες περνώντας το ποτάμι, έξω από τη σκηνή-καλύβα του Shaman, στο berry pot μπροστά από το Shaman. Στον επόμενο γρίφο απαντάς με το σύμβολο (είναι random), που βρίσκεις στην εφημερίδα - manual του παιχνιδιού.

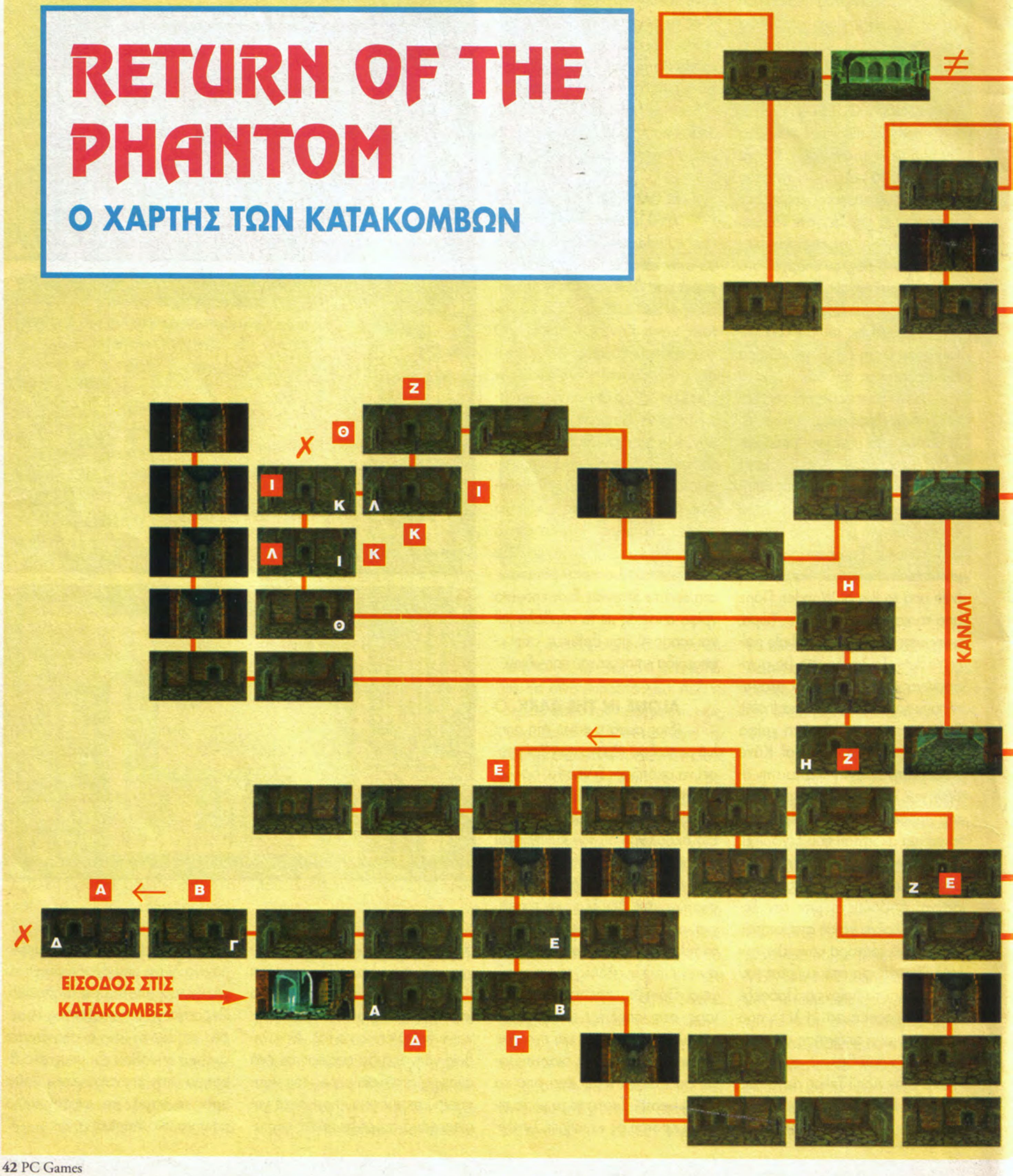
ALONE IN THE DARK. Ο ίδιος ρωτά τι κάνει στη σπηλιά με τα δύο τέρατα που δεν μπορεί να σκοτώσει. Ειλικρινά, δεν ξέρω τίποτα τέτοια "δύο τέρατα". Εκτός αν τον μπερδεύει το γιγαντιαίο σκουλήκι που τον κυνηγά και το νομίζει για δύο. Το τονίζω αυτό, γιατί σχεδόν όλα τα άλλα τέρατα σκοτώνονται. Δεν ξέρω αν η αράχνη, που συναντάς λίγο πριν από το τέλος, αποτελεί εξαίρεση, αλλά αυτήν έτσι και αλλιώς την αποφεύγεις. Πάντως, πρωτοκατεβαίνοντας στις σπηλιές, απόφυγε το σκουλήκι τρέχοντας και έχοντας έτοιμο το πιστόλι. Στη διασταύρωση θα σου επιτεθεί ένα από τα flying beasts. Σκότωσέ το με το πιστόλι προτού σε κτυπήσει. Συνέχισε να τρέχεις μέχρι να δεις το γιγαντιαίο σκουλήκι πάλι μπροστά σου. Τώρα, γύρνα αμέσως πίσω και στην πρώτη διασταύρωση πήγαινε δεξιά όπως κοιτάς. Αν κινηθείς γρήγορα θα φτάσεις σε ένα άνοιγμα στο πίσω μέρος του γιγαντιαίου σκουληκιού πριν αυτό γυρίσει και στο φράξει. Μπες στο άνοιγμα αυτό. Θα βρεθείς σε μια υπόγεια λίμνη που έχει γύρω-γύρω μια ξύλινη αποβάθρα-διάδρομο. Πέρασέ την, αποφεύγοντας το τέρας της λίμνης (αν και σκοτώνεται σχετικά εύκολα), και μπες στο άνοιγμα στην απέναντι γωνία. Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring.

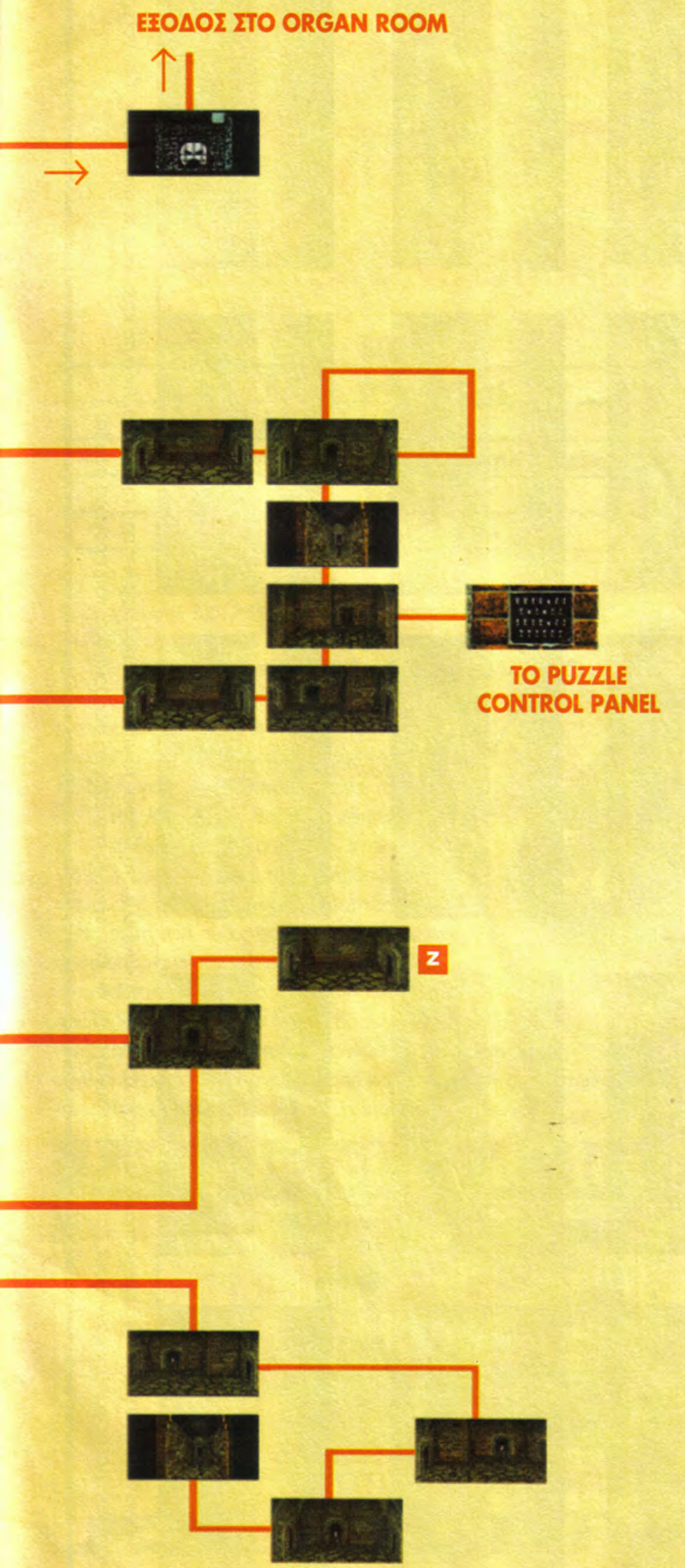


Χάρτες του CLOUDS OF XEEN.

RETURN OF THE PHANTOM

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΩΝ ΚΑΤΑΚΟΜΒΩΝ





→ = μονή κατεύθυνση

Θ = δωμάτιο στο οποίο βγήκες

✗ = ξαναγυρνάς στην ίδια οθόνη

≠ = κλειστή πόρτα

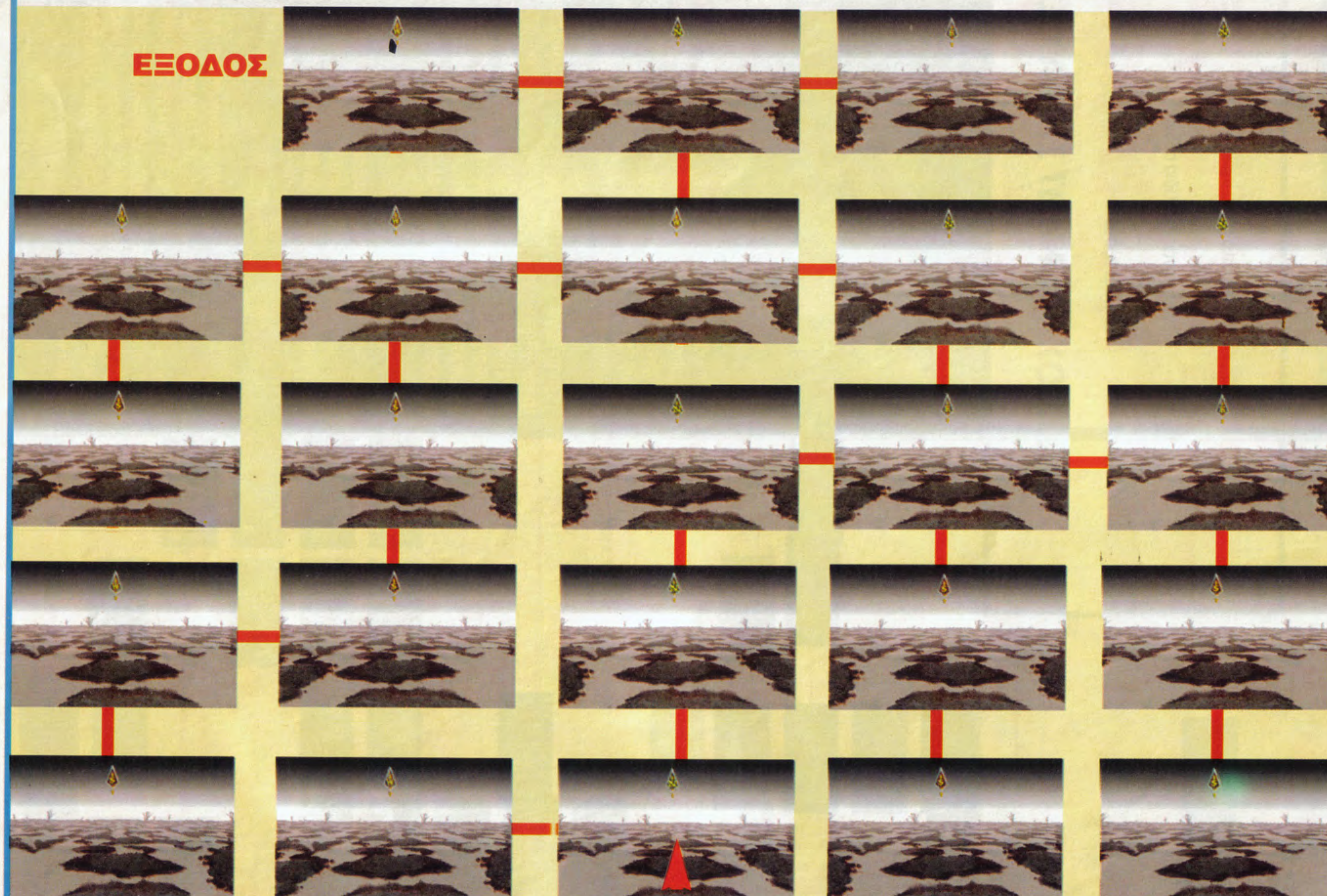
^ = αριθμός δωματίου

Όσοι από εσάς έχετε προσπαθήσει να εξερευνήσετε το λαβύρινθο των κατακομβών του Return of the Phantom της Microprose, θα γνωρίζετε ότι είναι όχι μόνο το δυσκολότερο σημείο του παιχνιδιού, αλλά και ένας από τους δυσκολότερους λαβύρινθους στην ιστορία των Adventures.

Για το λόγο αυτό, το PC Master δημοσιεύει στο τεύχος αυτό τον πλήρη χάρτη της περιοχής, ο οποίος, απ' ό,τι μπορείτε να παρατηρήσετε, είναι ιδιαίτερα πολύπλοκος στην εξερεύνησή του. Αν και προσπαθήσαμε να κάνουμε την παρουσίαση αυτή όσο το δυνατόν πιο κατανοητή, θα πρέπει ωστόσο να αναφέρουμε και ορισμένες παρατηρήσεις σχετικά με το χάρτη.

Κατ' αρχήν, οι "γωνίες" που βλέπετε στις γραμμές σύνδεσης των οθονών αντιπροσωπεύουν αλλαγή κατεύθυνσης του χαρακτήρα. Ακόμα, θα δείτε ότι σε πολλές οθόνες υπάρχουν γράμματα σε κόκκινο φόντο και γράμματα χωρίς καθόλου φόντο. Τα γράμματα που δεν βρίσκονται σε φόντο αποτελούν την "ταυτότητα" της οθόνης. Τα γράμματα σε κόκκινο φόντο σας παραπέμπουν στην οθόνη, η οποία χαρακτηρίζεται από το γράμμα αυτό. Για παράδειγμα, στην οθόνη "Z", αν κινηθείτε νότια, θα βγείτε στην οθόνη "E". Η θέση, όπου έχει τοποθετηθεί το γράμμα με το φόντο στην οθόνη, προσδιορίζει και την κατεύθυνση προς την οποία θα πρέπει να κινηθείτε, αν θέλετε να πάτε στην οθόνη με το γράμμα αυτό.

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΩΝ ΒΑΛΤΩΝ ΤΟΥ RETURN TO ZORK



Για να ξέρεις αν μπορείς να προχωρήσεις σε κάποια κατεύθυνση, κάνε κλικ στο έδαφος το μπαστούνι που παίρνεις από τη μάγισσα. Αν αυτό κτυπώντας το στο έδαφος, βουλιάξει, τότε δεν είναι ασφαλές να συνεχίσεις προς την κατεύθυνση αυτή. Αν, κτυπώντας το στο έδαφος, δεν βουλιάξει, τότε προχώρα άφοβα.



Lotus
The Ultimate Challenge

CPU:	80286
RAM:	640 Kbytes
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib SoundBlaster
HD:	1.5 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2

Το Lotus της Gremlin graphics είναι ένα από τα driving games που γνώρισε μεγάλη επιτυχία στους υπολογιστές Amiga και Atari, καθώς κυκλοφόρησαν τρεις εκδόσεις του. Πρόσφατα κυκλοφόρησε και η πρώτη έκδοση για PCs, η οποία μπορεί να μην έχει κάποιον αριθμό version, αλλά θα λέγαμε ότι ουσιαστικά είναι ίδια με τη No 3 της Amiga. Ωστόσο - αν και πρόκειται, όπως είπαμε, για το ίδιο παιχνίδι στην έκδοση για PCs - ίσως λόγω και της πιο πρόσφατης κυκλοφορίας περιέχει ορισμένες βελτιώσεις.

Η πρώτη από αυτές φαίνεται στην εισαγωγή, όπου υπάρχουν και κάποια κομμάτια video από εντυπωσιακά περάσματα ορισμένων Lotus. Οι πρώτες σκηνές σίγουρα θα ανεβάσουν την αδρεναλίνη, καθώς η οδήγηση τέτοιου αυτοκινήτου είναι ανεπανάληπτη εμπειρία (όσοι είδατε από κοντά ένα από αυτά στην πρόσφατη έκθεση αυτοκινήτων θα καταλάβατε τι εννοώ).





Κατ' αρχάς, το Lotus δεν είναι simulation. Είναι απλώς ένα arcade, το οποίο δεν θέλει να αναπαραστήσει τη Lotus, αλλά να διασκεδάσει τον παίκτη. Γι' αυτόν το λόγο, κατ' αρχάς, υπάρχουν πολλά επίπεδα δυσκολίας - από πολύ απλό με ανοικτές στροφές μέχρι πολύ δύσκολο με πολύ κλειστές διαδρομές ή άγνωστες.

Μπορούμε να παίξουμε εναντίον των αντιπάλων του Computer (19) ή ενάντια στο χρόνο. Ομως το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι μπορούμε να παίξουμε με αντίπαλο κάποιο φίλο μας στον ίδιο υπολογιστή ταυτόχρονα. Αυτό είναι δυνατό, καθώς η οθόνη χωρίζεται σε δύο τμήματα (πάνω και κάτω), καθένα από τα οποία αποτελεί μια κανονική οθόνη παιχνιδιού.

Η κόντρα ανάμεσα σε δύο παίκτες είναι πολύ συναρπαστική και αποτελεί αναμφισβήτητα το μεγάλο ατού του παιχνιδιού. Σε αυτό το mode, εκτός από τις άλλες πληροφορίες, μπορούμε να ξέρουμε και σε πόση απόσταση από εμάς βρίσκεται ο αντίπαλος. Υπάρχουν οι Lotus Esprit S4 (η πιο γρήγορη), η ELANSE και η M200, που είναι cabrio και το πιο πρόσφατο μοντέλο της εταιρίας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, παρά τον arcade χαρακτήρα, είναι πολύ καλά και, το σημαντικότερο, η κίνηση των χρωμάτων και των sprites είναι πάρα πολύ γρήγορη και ομαλή. Σε ακόμα καλύτερα επίπεδα κυμαίνεται ο ήχος.

Πριν από την εκκίνηση κάθε διαδρομής, μπορούμε να επιλέξουμε ένα από τα 6 μουσικά κομμάτια από το ηχητικό σύστημα του αυτοκινή-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ευχάριστο διάλειμμα στα simulations αυτοκινήτων

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	80

83%

του ή απλώς ακούμε τα ηχητικά εφέ. Οποια επιλογή και αν κάνουμε, το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό, ιδίως εάν έχουμε κάποια κάρτα ήχου.

Το Lotus έχει μεγάλη διάρκεια ζωής, καθώς διαθέτει πολλές διαφορετικές διαδρομές (13), πολλά επίπεδα δυσκολίας και κυρίως πολύ εθιστικό two players mode.

Είναι μια πολύ καλή επιλογή για όσους θέλουν να ζήσουν την εμπειρία της οδήγησης μίας Lotus ή για όσους βαρέθηκαν τα πολύ ρεαλιστικά driving simulations.

του Αργύρη Γιαγιά

Mortal Kombat

CPU:	80386
RAM:	640 KB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	7 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2

Οσοι διαβάζετε ανελλιπώς τα games news θα ξέρετε ότι η Virgin επρόκειτο να κυκλοφορήσει ένα νέο beat'em up, το οποίο θα είχε πάρα πολύ καλά στοιχεία. Ο λόγος για το Mortal Kombat, το οποίο ήρθε και στη χώρα μας και, έτσι, έχουμε την ευκαιρία να το δούμε από κοντά.

Το story είναι απλό, καθώς το μόνο που κάνετε είναι να "σπάτε" στο ξύλο τον επόμενο αντίπαλο. Ενα ευρύτατα διαδεδομένο σενάριο στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το Mortal Kombat είναι και αυτό μία από τις conversions τέτοιων παιχνιδιών. Είναι ίσως το μόνο που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από το αντίστοιχο coin-op - είναι σχεδόν ίδιο. Υπάρχουν επτά αντίπαλοι, από





τους οποίους μπορούμε να διαλέξουμε έναν, και δύο "μεγάλοι" κακοί. Στην αρχή πρέπει να νικήσουμε τους υπόλοιπους έξι αντιπάλους, σε αγώνες των δύο νικών. Στη συνέχεια, τους αντιμετωπίζουμε δύο-δύο και, αν τα καταφέρουμε και εκεί, τότε μας περιμένουν ο Cord και ο Shang Tsung, οι οποίοι είναι σχεδόν αδύνατο να νικηθούν.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα beat'em up που αγγίζει το τέλειο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	86

90%

Υπάρχουν πάρα πολλές κινήσεις, οι οποίες γίνονται μέσω τεσσάρων πλήκτρων διεύθυνσης και τεσσάρων fire. Οπως καταλαβαίνετε, μπορούν να γίνουν πάρα πολλοί συνδυασμοί, οι οποίοι μας δίνουν κάποιες πραγματικά εντυπωσιακές κινήσεις.

Κάθε αντίπαλος έχει από μία έως δύο special κινήσεις, οι οποίες είναι ιδιαίτερα θανατηφόρες.

Το παιχνίδι, όπως και στο coin-op, είναι ιδιαίτερα εθιστικό, εάν παίζουν δύο παίκτες. Μέσω αυτού θα μπορέσετε να βγάλετε όλα σας τα άγρια ένστικτα για το "φίλο" σας.

Πέρα από αυτό, όμως, το παιχνίδι είναι το καλύτερο του είδους για δύο πολύ σημαντικούς λόγους: τα γραφικά και τον ήχο. Πραγματικά δεν έχουμε ξαναδεί σε ανάλογο παιχνίδι τόσο καλοσχεδιασμένα γραφικά, σε τόσο μεγάλα sprites που κινούνται με τέτοια ταχύτητα.

Η κίνηση των παικτών είναι πολύ φυσική, άμεση και με πολύ καλή ευκρίνεια ανάμεσα στα δύο sprites.

Είναι χαρακτηριστικό ότι τα sprites, ακόμα και όταν είναι ακίνητα, κάνουν κάποια μικρή κίνηση (ως boxer ή karate), η οποία τους δίνει ακόμα μεγαλύτερη ζωντάνια.

Ως συμπλήρωμα στα παραπάνω έρχεται ο ήχος. Είναι πράγματι εκπληκτικά τα ηχητικά εφέ που ακούγονται όταν ανταλλάσσονται κλωτσιές και μπουνιές στο Mortal Kombat. Νομίζετε ότι δέχεστε εσείς ο ίδιος το χτύπημα.

Αλλά και η αντίδραση του sprite, το οποίο γεμίζει με αίματα, συμ-

βάλλει και αυτή στη ρεαλιστικότητα. Γενικά, το Mortal Kombat είναι τόσο εντυπωσιακό και μόνο εάν το παίξετε θα καταλάβετε τι εννοώ. Μπορεί να είναι ιδιαίτερα αιμοβόρο, αλλά δεν παύει να είναι ένα άψογο παιχνίδι.

του Αργύρη Γιαγιά



SILVERBALL

CPU:	80286
RAM:	640 KB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster Beeper
HD:	2.5 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-4

Το φλίπερ είναι, τελευταία, ένα από τα πιο κοινά θέματα παιχνιδιών για υπολογιστές. Ειδικά για PCs, παρουσιάζεται μια έξαρση, καθώς τον περασμένο χρόνο κυκλοφόρησαν δεκάδες νέοι τίτλοι με θέμα το φλίπερ.

Το Silverball είναι ένα ακόμα τέτοιο παιχνίδι, σίγουρα όμως δεν περνάει απαρατήρητο. Είναι και αυτό βασισμένο στο πρότυπο, στο οποίο στηρίχθηκε το Pinball Dreams: πολλά διαφορετικά είδη και επιφάνεια δύο οθονών με scrolling.

Ετσι, και το Silverball περιέχει τέσσερα φλίπερ: Fantasy, Blood, Odyssey και Snooker Champ. Το καθένα, όπως αντιλαμβάνεστε, είναι διαφορετικό ως προς τη σχεδίαση, τα χαρακτηριστικά και τον ήχο. Το Fantasy, το οποίο πιστεύω ότι είναι το καλύτερο από τα τέσσερα, μας μεταφέρει σε μαγικούς κόσμους με μάγους, δράκους και ιππότες. Το Blood περιέχει στοιχεία τρόμου, με ανάλογη μουσική και γενικά πολύ δύσκολο gameplay.



Το Odyssey αναφέρεται στην ελληνική μυθολογία, καθώς συναντάμε τον Πήγασο, το Μινώταυρο, τον Ατλαντα και άλλους. Τέλος, το Snooker Champ θυμίζει λίγο το Eight Ball Deluxe, καθώς αναφέρονται και τα δύο στο μπιλιάρδο, με το πρώτο να έχει καλύτερα χρώματα και το δεύτερο καλύτερο gameplay.

Και τα τέσσερα φλίπερ αποτελούνται από δύο οθόνες, οι οποίες κάνουν scrolling ανάλογα με την πορεία της μπάλας. Αυτή την τεχνική εφαρμόζουν όλα τα σύγχρονα παιχνίδια του είδους.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ισως το καλύτερο φλίπερ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	82

84%

Ομως, τις περισσότερες φορές αυτό είναι πολύ εκνευριστικό (ιδίως όταν το scrolling δεν είναι ομαλό) και κουράζει τον παίκτη, καθώς δεν μπορεί να υπολογίσει σε ποιο σημείο της κάτω οθόνης θα βρεθεί η μπάλα, όταν κατεβαίνει από ψηλά.

Το Silverball όμως διαθέτει το καλύτερο και πιο ομαλό scrolling που έχουμε δει, με αποτέλεσμα να μην εμφανίζονται τα συμπτώματα ακραίου εκνευρισμού από τον παίκτη. Μάλιστα, για να παρατείνουμε τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούμε να παίξουμε και με πέντε μπάλες αντί τριών.

Οπως είπαμε, το Silverball διαθέτει πολύ καλά γραφικά και στα τέσσερα φλίπερ. Αυτό όμως που το κάνει να ξεχωρίζει είναι ο πολύ καλός ήχος και τα ηχητικά εφέ.

Με την απαραίτητη κάρτα ήχου μπορείτε να ακούτε πολύ ατμοσφαιρική μουσική, ανάλογη με το θέμα που υπάρχει, καθώς και πολύ ζωντανά εφέ.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι. Είναι πολύ εθιστικό, κυρίως λόγω του πολύ καλού gameplay και του ήχου. Αποτελεί την ιδανική λύση για ένα σύντομο διάλειμμα από τα τεράστια adventures και simulations.

του Αργύρη Γιαγιά

Πρώτα από όλα, καλή χρονιά σε όλους. Η στήλη σάς εύχεται ο χρόνος αυτός να σας προσφέρει υγεία και ευτυχία, πάνω απ' όλα. Από τη μεριά μας, αυτό που μπορούμε να σας προσφέρουμε για τον καινούριο χρόνο, είναι μια φοβερή συλλογή παιχνιδιών, έτσι, για να σας πάει καλά ο χρόνος και στον τομέα του gaming. Εχουμε λοιπόν ένα πολύ καλό shoot'em up για το περιβάλλον των Windows, καθώς και blockout με ενσωματωμένο editor για να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες. Οι φανατικοί των RPGs θα ενθουσιαστούν με το KRONED, έναν editor για το πολύ καλό Betrayal at Krondor, με τον οποίο μπορείτε να αλλάξετε τα χαρακτηριστικά των ηρώων σας μέσα σε ένα saved game, ενώ οι λάτρεις των maze games θα αγαπήσουν το Super Entrap, το οποίο, ας σημειωθεί, λειτουργεί σε ολόκληρο το φάσμα των γραφικών modes του IBM PC, από CGA μέχρι SuperVGA. Στα προγράμματα του μήνα, έχουμε μια πολύ καλή ελληνική δουλειά, τόσο σε εκτελέσιμο αρχείο όσο και σε πηγαίο κώδικα. Enjoy!

47

GAMES

Super Entrap: Διασχίστε το λαβύρινθο, αποφεύγοντας τις παγίδες.

Block Braker: Ένα "Breakout" για τα Windows, με δικές σας πίστες.

Blitzer: Ένα όμορφο shoot'em up για τα Windows.

Kroned: Δυναμώστε τους χαρακτήρες του Betrayal at Krondor, αλλάζοντας τα saves αυτού του πολύ καλού PRG της Dynamix. Γίνετε Ανίκητοι!

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΜΑΣ

Shootem (Το πρόγραμμα του μήνα): Ενα πολύ καλό shoot'em up από ελληνικά χέρια.

BLITZER

Το Blitzer είναι ένα πραγματικά σπάνιο shoot'em up για το περιβάλλον των Windows. Κάτι παρόμοιο δεν έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα σε εμπορική μορφή, πόσο μάλλον σε shareware. Το σενάριο είναι λίγο - πολύ γνωστό: Η Γη έχει δεχτεί επίθεση από μία εξωγήινη δύναμη εισβολής. Σκοπός σου είναι να ελευθερώσεις μια ομάδα επιστημόνων, οι οποίοι κρατούνται αιχμάλωτοι σε υπόγειες σπηλιές. Μόνον αυτοί γνωρίζουν το μυστικό, το οποίο θα καταστρέψει τους εξωγήινους. Αν τους ελευθερώσεις, η Γη θα έχει σωθεί! Οφείλουμε να παραδεχτούμε ότι αυτό το σενάριο έχει "φορεθεί" πολύ στα shoot'em ups. Ωστόσο, αυτό που έχει σημασία εδώ είναι η υλοποίησή του. Για να φέρετε σε πέρας το σκοπό σας, έχετε στη διάθεσή σας ένα ελικόπτερο και μια σειρά από όπλα διαφορετικής ισχύος, τα οποία όμως δεν είναι άπειρα.



Αναλώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στην προσπάθειά σας να εξολοθρεύσετε τα σκάφη των εξωγήινων που βρίσκετε στο δρόμο σας. Στο κάτω μέρος της οθόνης του παιχνιδιού υπάρχουν όργανα, τα οποία σας δείχνουν τα όπλα και τα καύσιμα που έχουν απομείνει. Για να ανακτήσετε τα όπλα καθώς και τα καύσιμα που έχετε χάσει, θα πρέπει να προσγειωθείτε σε μία από τις λίγες βάσεις που απέμειναν στον πλανήτη. Αν η βάση είναι κατεστραμμένη από τους εξωγήινους, τότε η προσγείωσή σας δεν θα έχει το ποθούμενο αποτέλεσμα. Κάθε εχθρικό σκάφος που καταρρίπτετε θα σας δώσει 1.000 πόντους, όταν βρίσκεστε στην επιφάνεια, και 2.000 πόντους, όταν φτάσετε στα βάθη των υπόγειων σπηλαίων. Για κάθε επιστήμονα που σώζετε, το σκορ σας θα ανεβαίνει κατά 10.000 πόντους.

Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι είτε μόνο με το

πληκτρολόγιο είτε με συνδυασμό ποντικιού και πληκτρολογίου. Τα πλήκτρα, τα οποία θα χρειαστείτε, είναι τα παρακάτω:

Cursor Keys ή Αριστερό πλήκτρο του mouse: Μετακίνηση του σκάφους.
Space Bar ή Δεξί πλήκτρο του mouse: Fire Photon.

TAB: Ρίχνεις βόμβες (Warheads).

ESC: Καταστρέφεις όλα τα εχθρικά σκάφη που φαίνονται στην οθόνη!

S: Προσωρινή διακοπή του παιχνιδιού.

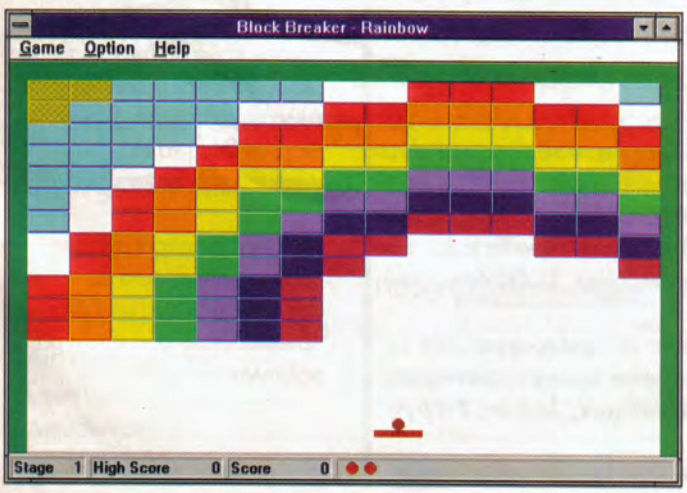
C: Συνεχίζεις το παιχνίδι μετά από μια προσωρινή διακοπή.

Εδώ πρέπει να επισημάνουμε ότι υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας: Novice, Expert και ACE, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε το παιχνίδι και σε δίκτυο - αλλά μόνο στην registered έκδοση...

BLOCK BRAKER

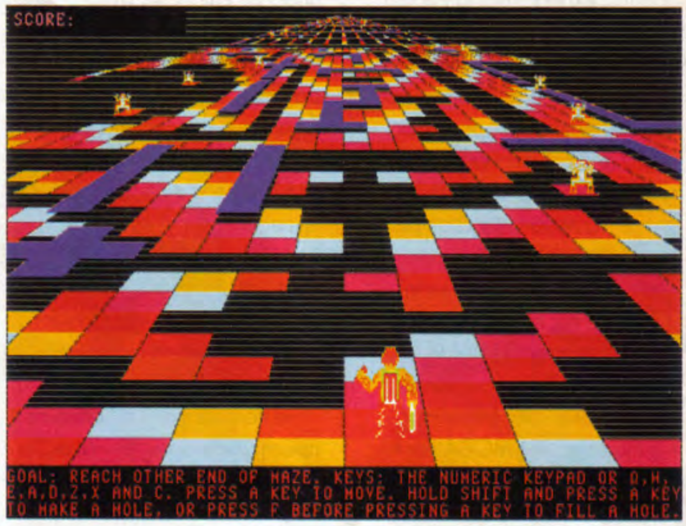
Το Block Braker είναι ένα ακόμα παιχνίδι τύπου Arkanoid, αλλά για το περιβάλλον των Windows. Το μεγάλο όμως πλεονέκτημα αυτού του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας πίστες, χάρη στον ενσωματωμένο block editor που προσφέρει το πρόγραμμα!

Η λογική του παιχνιδιού είναι λίγο - πολύ γνωστή. Εχετε στην κορυφή της οθόνης μια ομάδα από "τουβλάκια", τα οποία εσείς θα πρέπει να "σπάσετε" χρησιμοποιώντας την μπάλα και τη ρακέτα που έχετε στη διάθεσή σας. Η ρακέτα μετακινείται με το ποντίκι και έχει πολύ καλή ανταπόκριση. Με το δεξί πλήκτρο του mouse διακόπτετε προσωρινά το παιχνίδι, ενώ το αριστερό πλήκτρο χρησιμοποιείται για το ξεκίνημα της κάθε πίστας, καθώς και τη συνέχιση του παιχνιδιού μετά από μια προσωρινή διακοπή. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ο αριθμός του επιπέδου όπου βρίσκεστε, το high score, οι πόντοι που έχετε συγκεντρώσει μέχρι τώρα, καθώς και εάν υπάρχει extra ball μετά από την ολοκλήρωση της συγκεκριμένης πίστας. Ο block editor, ο οποίος συνοδεύει το παιχνίδι, είναι ιδιαίτερα απλός στη χρήση του. Απλώς διαλέγετε το χρώμα του block και, στη συνέχεια, το τοποθετείτε επάνω στο έτοιμο pattern. Τι πιο απλό από αυτό;



SUPER ENTRAP

Ενα διαφορετικό παιχνίδι για τους λάτρεις των λαβυρίνθων. Στο Super Entrap, ο λαβύρινθος δεν σας "κόβει" τη θέα, αλλά οπωσδήποτε σας "κόβει" το



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

SHOOTEM

Το Shootem είναι ένα πολύ όμορφο shoot'em up σε ανάλυση VGA, το οποίο έχει δημιουργηθεί από ελληνικά χέρια. Το σενάριο είναι και εδώ αρκετά απλό, όπως άλλωστε και στα περισσότερα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας. Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε όσο περισσότερους εξωγήινους μπορείτε!

Το SHOOTEM δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις στη μνήμη, αλλά σε μηχανήματα με επεξεργαστή 80286 (ή κατώτερο) ίσως παρουσιάσει κάποια προβλήματα στην ταχύτητα.

Το καλύτερο μηχάνημα για να τρέξει το SHOOTEM είναι ένα 80386DX. Το πρόγραμμα έχει γραφτεί στην Quick Basic v4.5, χρησιμοποιεί όμως απλές εντολές, έτσι ώστε να μπορείτε να το τρέξετε ακόμα και από την QBasic. Τα Αρχεία Δεδομένων:

Shootem1.DAT
Shootem2.DAT
Shootem3.DAT
Shootem4.DAT

πρέπει να τοποθετηθούν, προτού τρέξετε το πρόγραμμα, στον ίδιο υποκατάλογο με το εκτελέσιμο αρχείο Shootem.BAS.

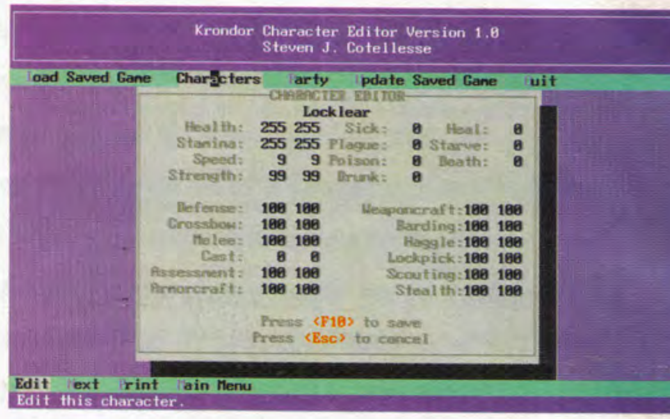
Το πρόγραμμα μας το έστειλαν οι φίλοι μας:

ΝΙΚΟΣ ΜΗΛΙΩΤΗΣ	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΠΑΧΡΗΣΤΟΣ
ΓΡ. ΑΥΞΕΝΤΙΟΥ 116	ΦΙΛΑΡΕΤΟΥ 104
157 72 ΑΝΩ ΙΛΙΣΙΑ	176 76 ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΑΘΗΝΑ, ΕΛΛΑΔΑ	ΑΘΗΝΑ, ΕΛΛΑΔΑ

δρόμο... Σκοπός του παιχνιδιού είναι να διασχίσετε το λαβύρινθο αποφεύγοντας τα κάθε λογής τέρατα και τρύπες που υπάρχουν στο δρόμο σας.

Ενα από τα πλεονεκτήματα του Super Entrap είναι ότι μπορεί να λειτουργήσει σε μια πληθώρα αναλύσεων, ξεκινώντας από την ανάλυση 320x200 της απλής CGA και φτάνοντας στη 1024x768 της SuperVGA. Φυσικά, καλύπτει και τις ενδιάμεσες αναλύσεις, της Hercules, της MCGA και της απλής VGA.Για την κίνησή σας μέσα στο λαβύρινθο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα cursor keys ή και το πλήκτρο J, το οποίο σας επιτρέπει να κινηθείτε έξι θέσεις κάθε φορά. Προσοχή, όμως, στα τερατάκια που παραμονεύουν. Είναι αρκετά έξυπνα και κινούνται σύμφωνα με τις δικές σας κινήσεις. Για να αποφύγετε τα τερατάκια, μπορείτε επίσης να στήσετε και ορισμένες "παγίδες", έτσι ώστε να τα βγάλετε από το δρόμο σας. Ετσι, μπορείτε να δημιουργήσετε μια τρύπα στο λαβύρινθο, πατώντας SHIFT και το πλήκτρο του δρομέα, που προσδιορίζει την κατεύθυνση όπου θέλετε να δημιουργήσετε την τρύπα. Αντίστοιχα, μπορείτε να "γεμίσετε" μία τρύπα πατώντας F και το αντίστοιχο πλήκτρο του δρομέα.

Το παιχνίδι φαίνεται απλό σε πρώτη ματιά, όμως δεν είναι. Τα τερατάκια είναι αρκετά έξυπνα και κάνουν τη σωστή κίνηση στη σωστή στιγμή, ιδιαίτερα στις προχωρημένες πίστες. Ετσι, θα χρειαστεί σε κάθε σας βήμα να καταστρώνετε κάποιο σχέδιο, το οποίο θα σας επιτρέψει να φτάσετε στο σκοπό σας.



KRONED

Το KRONED είναι ένα βοηθητικό πρόγραμμα, το οποίο σας επιτρέπει να εμφανίζετε και να μεταβάλλετε τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων του παιχνιδιού Betrayal at Krondor. Ακόμα, δημιουργεί ένα report για κάθε χαρακτήρα, το οποίο μπορείτε να τυπώσετε ή να αποθηκεύσετε σε αρχείο.

Το πρόγραμμα αυτό διαβάζει τα saved games, τα οποία υπάρχουν στο directory του Betrayal at Krondor. Για το λόγο αυτόν, προτού χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα, θα πρέπει να το αντιγράψετε στο εν λόγω directory.

Μόλις ξεκινήσετε το πρόγραμμα, το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να επιλέξετε το saved game που θέλετε να μεταβάλετε. Στη συνέχεια, μπορείτε να αλλάξετε τα χαρακτηριστικά του κάθε χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα TAB ή Enter για να μετακινηθείτε από το ένα πεδίο στο άλλο. Μόλις πραγματοποιήσετε τις αλλαγές που θέλετε, πατήστε F10 για να τις αποθηκεύσετε ή ESC για να τις απορρίψετε.

Επειδή το KRONED μεταβάλλει άμεσα τα saved games, καλό θα ήταν να τα αντιγράψετε πρώτα σε κάποιο άλλο directory, έτσι ώστε να είστε σε θέση να τα επαναφέρετε, αν κάτι δεν πάει καλά.

Είμαστε σίγουροι ότι το προγραμματάκι αυτό θα βοηθήσει πολλούς από εσάς να τελειώσουν αυτό το ιδιαίτερα πολύπλοκο παιχνίδι... ■

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

AIR WARRIOR

ON-LINE











Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT-SIMULATORS!

Multi-player on-line εξομοιωτής αερομαχιών και πολεμικών αεροσκαφών με εκπληκτικά γραφικά και ρεαλιστικό ήχο!

Διαλέξτε το αεροπλάνο σας από μοντέλα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, από μαχητικά ή βομβαρδιστικά του Δευτέρου, ακόμα και από τα πρώτα jets!

- Απογειωθείτε! • Επιτεθείτε στην αντίπαλη χώρα.
- Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό.
- Ζήστε την ένταση μιας πραγματικής αερομαχίας!

Παίζουν ταυτόχρονα εώς και 40 παίκτες!





ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΑ (για σύνδεση data) ΕΙΝΑΙ:

2.400 bps,	9227606
v.42 bis, MNP 5	9227665
9244306-11	9229128
9245910-3	9242220
	9242227
	9242247
9.600 bps,	9241747
MNP 5	
9242218	14.400bps, v.32
9241478	bis MNP 5
9241518	9244301-5



Προς: CompuLink • On Line Information Services • Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι, ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στο πρώτο ηλεκτρονικό σύστημα Πληροφόρησης CompuLink και να έχω πρόσβαση στο Air Warrior:

Επώνυμο: .... Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: .... Τ.Κ.: .... Τηλ.: ....

Είμαι κάτοχος υπολογιστή: IBM PC ή Συμβατού: ❐ Apple: ❐ Amiga: ❐ Atari: ❐

Πληροφορια
Systems Integrators

ΑΓ. ΣΟΦΙΑΣ 156,
Ν. ΣΜΥΡΝΗ, Τ.Κ. 171 23,
ΤΗΛ. & FAX: 9314366



FLIGHT CONTROL SYSTEM (FCS)

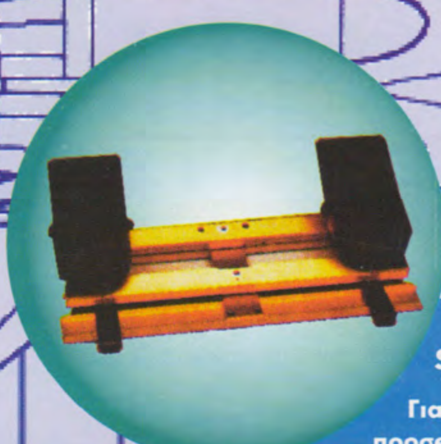
Το μόνο ρεαλιστικά προγραμματιζόμενο Joystick, σχεδιασμένο από μαχητικά αεροσκάφη της αμερικανικής αεροπορίας. Λειτουργεί σε Simulators όπως οι: Comanche: Maximum Overkill, Aces of the Pacific, Falcon 3.0, Strike Commander, Strike Eagle III και άλλα...

Τηλεφωνήστε σήμερα και μπείτε σ'έναν κόσμο δράσης



WEAPON CONTROL SYSTEM (WCS)

Ρεαλιστικό HOTAS (Hands On Throttle And Stick). Σχεδιασμένα βάση του αντίστοιχου συστήματος του F-15. Αντικαθιστά τις εντολές του πληκτρολογίου.



RUDDER CONTROL SYSTEM (RCS)

Για simulators που προσεγγίζουν την πραγματικότητα.

200 Feets 600 Knots · Adrenaline off the scale ·

Eng
Max
Vmaxl...nots
VmaxLo.........810 Knots
Ceiling............64,350 ft.
Loadout..........M61A1 20 mn Vulcan
Fighter type...Third
Maneuv..........Very Good